

Det Nye Computer

9. årgang nr. 9
26. august -
29. september
Kr. 37,50

Skræk og rædsel: COMPUTEREN GIVER MÅRERIDT!

Tag kørekortet
med Amiga!

SO TERRIFYING YOU'LL WISH
YOU WERE SOMEWHERE ELSE!

Vinderne fundet:
STOR MUSIK-KONKURRENCE
AFGJORT!

DTP på Amiga:
PAGESTREAM 2.2

AMIGA CD32:
COMMODORES
NYE SPILLEKONSOL!

WITH NEW
TRUE-LIFE
COLOUR



5 708890 000302

TEST AF ALLE DE NYE PC OG AMIGA - SPIL!

BELAFON ApS

Istedgade 78 & 110 • 1650 København V • Tlf.: 3131 0273 • Fax: 3131 1408



ALFA DATA



**2 ÅRS
GARANTI**

ALFAPOWER AT-HD

LYNHURTIGE HARDDISKE MED 2 ÅRS GARANTI
• PLADS TIL 8 MB RAM, UDVIDES TIL 2 MB TRIN
• FAS I FORSKELLIGE STØRRELSER - FRA 85 MB -

FRA 3298,-

ALFADATA MUS OG TRACKBALLS

MEGAMOUSE 290 DPI 295,-
OPTISK MUS 300 DPI 395,-
OPTISK PEN 300 DPI 495,-
INFRARØD MUS 300 DPI 795,-
TRACKBALL 695,-
AUTOMOUSE - OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK 129,-

ALFADATA RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500/A500Plus 398,-
• MED UR
2MB INTERN-RAMKORT UDEN RAM 599,-
• MED GARY-ADAPTOR, UR & AFBRYDER
1MB CHIPMEM TIL A500Plus 699,-
1MB CHIPMEM TIL A600 699,-
ALFARAM A500
• PLADS TIL 8 MB RAM, UDVIDES I 2 MB TRIN
MED 0 UD AF 8 MB RAM 695,-
MED 2 UD AF 8 MB RAM 1495,-
MED 4 UD AF 8 MB RAM 2295,-
ALFARAM A1000
• UR OG SØKKEL TIL FPU (PLCC)
MED 1 UD AF 9 MB 32 BIT RAM 1598,-
MED 5 UD AF 9 MB 32 BIT RAM 2998,-
MED 9 MB 32 BIT RAM 4398,-
8 MB RAM-KORT TIL A2000 MED 2 MB RAM MONTERET 1899,-

NYHED

ALFADATA KICKSTART OMSKIFTERE

KICKSTART OMSKIFTER A500/A500Plus/A2000 298,-
KICKSTART OMSKIFTER A600/A600HD 298,-

ALFADATA HÅNDSCANNERE

ALFASCAN-A 400 DPI 16 GRÅTØNER 1699,-
ALFASCAN-Plus 400 DPI 256 GRÅTØNER 3998,-
ALFACOLOR 200 DPI - 4096 FÆRVER/400 DPI - 256 GRÅTØNER 1198,-
OCR SOFTWARE (OPTISK TEKGØNKENDELSE)

UDGÅET

ALFADATA DISKETTEDREV

EXTERN DREV TIL ALLE AMIGA MODELLER 798,-
• MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT DATA-BUS

AMIGA-DAGSPRIS



100% fejlfri Amiga disketter
Gør dit diskdrev glad -
giv det PRIME mad!

10 stk. **Kr. 46,-**
100 stk. **Kr. 399,-**

MICROBOTICS, INC. ACCELERATOR-KORT

Amiga 1200

M 1230XA med 0MB ram
• Batteri Backup & Ur
• Plads til 124816, 32,64 eller 128 MB 1 32 bit SIMM-modul
• Plads til 68882 FPU (Matematisk Co-processor) PGA Modul

Med 33MHz 68030/PMMU 3498,-
Med 40MHz 68EC030 3298,-
Med 50MHz 68030/PMMU 4198,-

FPU med krystal
33MHz 68882 1298,-
50MHz 68882 2198,-

MBX 1200z med 0MB ram

• Batteri Backup & Ur
• Plads til 1 stk. 32 bit SIMM-modul
Modulem færdig i 12,34 eller 8 MB ram

Med 14MHz 68881 FPU 1598,-
Med 25MHz 68882 FPU 2398,-
Med 50MHz 68882 FPU 3598,-

32BIT SIMM ram

1MB RING 4MB RING
2MB RING 8MB RING



Over 8MB ram RING!

PAKKE LØSNING

MBX 1200z 14MHz 68881 FPU
m/4MB 32 bit ram. KUN kr.

2998,-

Amiga 500/500Plus/2000

VXL-030 KORT:

• MOTOROLA 68030
• PLADS TIL FPU
• PLADS TIL 32-BIT RAM
Med 25 MHz 68EC030 2598,-
Med 40 MHz 68EC030 3398,-
Med 25 MHz 68030/PMMU 2998,-
Med 33 MHz 68030/PMMU 3798,-

2 MB 32-BIT BURST RAM 2298,-
8 MB 32-BIT BURST RAM 5998,-
FPU 68882 33 MHz 988,-



**Vi lagerfører
nu også alle
de populære
produkter fra
Great Valley
Products Inc.**



EXPANSION SYSTEMS

Amiga 1200

UR INTERNT MED BATTERIBACKUP 398,-

CDTV

BRICK-ETTE 498,-
• Giver 2 almindelig joystick porte.
• Autofire funktion med 3 hastigheder.

Amiga 2000

HARDDISK CONTROLLER u/ RAM: 898,-
DATAFLYER IDE-AT 1198,-
DATAFLYER SCSI 1598,-
DATAFLYER IDE-AT+SCSI

DATAFLYER RAM-KORT
• Til DATAFLYER HD CONTROLLER.
• Plads til 8 MB RAM, i 2 MB trin.
MED 0 MB RAM 1198,-
MED 2 MB RAM RING

Amiga 500/500Plus

DATAFLYER KABINET 898,-
• I DATAFLYER kabinettet, indsættes DATAFLYER HD CONTROLLER (A2000), og evt. DATAFLYER RAM-KORT

Amiga 1000

DATAFLYER KABINET 1198,-
• I DATAFLYER kabinettet, indsættes DATAFLYER HD CONTROLLER (A2000), og evt. DATAFLYER RAM-KORT

SCALA

Scala MultiMedia

MM200



europress
SOFTWARE

AMOS THE CREATOR
AMOS COMPILER
AMOS 3D
AMOS PROFESSIONEL
AMOS PRO COMPILER
EASY AMOS

419,-
289,-
339,-
549,-
489,-
339,-



Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag
☎ 3131 0273

CDTV TILBEHØR?

Vi har hvad
der findes!

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare:	Antal:	Pris:

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Hvis du skal ha' data på DEN her ...



... bør du ringe til DEM her :

INTERACT VISION

NØRRESKOV BAKKE 14 - 8600 SILKEBORG
TEL. 8680-2700 / FAX 8680-0692

INDHOLD

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeldt

Chefredaktør:

Christian Martensen, DJ

Medarbejdere:

Lars Jørgen Helbo, Gert Sørensen, Flemming V. Larsen, Kenneth Friberg, Jakob Sloth, Claus Arwilk, Bjørne Tveskov, Thomas Ellegaard, Christian Sparrevoth, John Alex Hvidlykke, Hans Henrik Bang, Claus Leth Jeppesen, Søren Bang Hansen, Marsha M. Rosenthal, Bo Jørgensen, Torden Højgaard, Anders Christensen, Mads Pedersen

Abonnements-service:

Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiri: 9 71 16 00
Arlabonnement kr. 378
1/2-års abonnement kr. 198

Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Førlaget Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Annoncechef: Lars Bo-Jensen
Produktion: Lis Heller

Redaktion og udgiver:

Førlaget Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København
Telefontid: torsdage 15-16
Telefon: 33 91 29 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMPUTER" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl.

Produktion:

Dimensia II GraFX
PrePress
ColorPrint North

Fotos:

Tobisch & Guzzmann

Distribution:

Danmark: DCA,
Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

Dansk Oplagskontrol Danske
Reklamebureauers Brændeindex
(DRB)

COMputer Hotline '93

Ny og billig accelerator, (endnu!) mere PD på CD, Commodore i vanskeligheder - det er tid til nyheder!

Når computeren laver MARERIDT

Vi har kigget på de mest blod-dryppende computer-spil, samt lidt litteratur og film i den genre.

Amiga nu som konsol!

Verdens første 32-bit CD-konsol kommer fra Commodore: Amiga CD32! DNC løfter sløret for maskinen.

Giv din Amiga førstehjælp

Vi tester AmigaBackTools, et program der kan forebygge read/errors og lignende skrækindjagende meddelelser.

The Official Eurochart i COMPUTER

Stem hver måned på spil og demo'er, og vær med til at skabe en hitliste, der spredes i hele Europa!

Gå på biblioteket og hent Public Domain

Hvis du er en af de, der søger PD, skulle du prøve at besøge et af de "ægte" biblioteker, der findes rundt om i landet!

Korelærer - dit job er fare...

Nu har du mulighed for, i ro og mag derhjemme, at lære at køre bil!

Musik-konkurrencen afgjort!

Se straks om du er blandt de 33(!), der får en præmie!

PD på spisesedlen

Harddisk brugerpakken fra M.R. Gruppen er en samling af det bedste PD til din harddisk.

Secret Service

Den hemmelige tjeneste har været på sommerferie, og kom hjem med kufferten fuld af de nyeste tips.

Gallery

Så er det grafik-tid! Læsernes egne kreationer bedømmes, og de bedste får en plads i "galleriet", samt skattefrie kroner!

Teknisk brevkasse

Kan en 1084-monitor køre med cdtv, tips til udprinting, skal man vælge PC, Amiga eller Mac - læserne får svar!

Gameplay

11 sider med de nyeste spil tester. Se billederne og fornøj dig over anmeldelserne!

Pagestream 2.2

Vi tester modstykket til Professional Page, og den er både bedre og dårligere... Læs selv!

Mailbox

Vores stakkels postkasse er ved at sprænges efter sommerens post. Men bliv endelig ved med at skrive ind!

Games Preview

Lær om fremtiden i den nutid, der er fortid før vi aner det.

ARexx-kursus

I anden lektion af mini-kursus'et ser vi på flere kommandoer, og lidt nærmere på det, som giver programmet form; sløjfer og betingelser.

Det Alternative Hjørne - ABackup

Denne gang vil vi koncentrere os om harddisk-ejerne og teste et par programmer, som kan hjælpe til med at holde styr på harddisken.

Apropos

Er lidt anderledes syn på hackere, software-pirater og andre (små) kriminelle, ifølge Karim Pedersen.



Når computerne laver Mareridt se side 10



Amiga nu som konsol! se side 14



Musik-konkurrencen afgjort! se side 23



De nyeste spill se side 31

Workbench 3.1

En række udvalgte betastere arbejder i øjeblikket med Workbench version 3.1. Den nye version, adskiller sig ikke på nogle afgørende punkter fra 3.0, idet der hovedsagligt er tale om udradering af småkavanker. Workbench 3.1 forventes færdigt i slutningen af året.

Commodore lukker afdelinger

Selv om Amigamarkedet lever i bedste velgående herhjemme og i f.eks. England hvor A1200 bliver revet væk, går det dårligt for det amerikanske moderselskab bla. pga. dollarkursen, der giver lavere indtægter på de oversøiske markeder. Aktiekurserne er raslet ned, og Commodore har med nød og næppe undgået en "Chapter 11", der er en mild form for konkursbegæring, hvor kreditorerne får medindflydelse på firmaets politik. Tabet på over en milliard kr. går ud over Sverige, Norge, Spanien, Portugal og Benelux landene, hvor Commodore lukker sine afdelinger. Selv i Tyskland og USA bliver aktiviteterne skåret drastisk ned for at spare, ligesom Commodore i Danmark lukker kontorer i Glostrup og flytter til hovedkontoret i Jylland, men bortset fra det går vi heldigvis fri - indtil videre

General PD er lukket

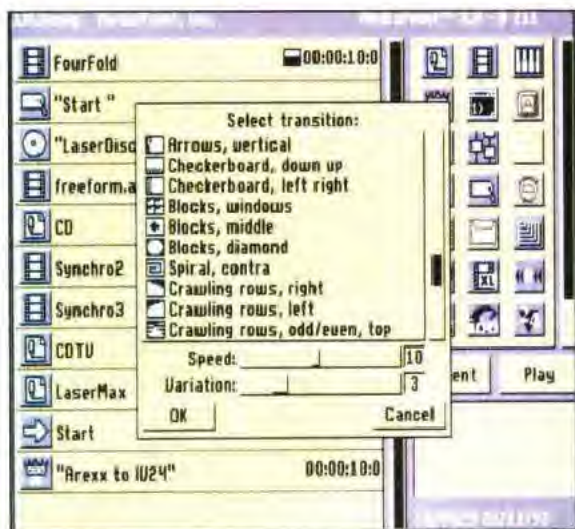
Public Domain-klubben, som vi skrev om for nogle måneder siden er allerede lukket igen. Det viste sig åbenbart hurtigt at Kasper Klugegaard ikke få det til at gå rundt, men til glæde for dem, der stadigvæk er interesserede i billig PD fra England, har vi fået adressen til GPD's kontakt i England:

NBS
1 Chain Lane
Newport Isle of Wight
PO30 5QA
England
Telefon: 009 1 983 529 594

Medialink 3 er et af de få programmer, der tør tage kampen op med multimedia verdens ukrønte konge Scala. Det hollandske firma Activa hævder, at Medialink 3 rummer en lang række nye muligheder for interaktiv præsentation, i form af bl.a. MIDI og timecode (SMPTE/EBU) understøttelse samt antialiserede fontunderstøttelse. Antialiserede fonts, er special designede fonts, hvor udvalgte farveovergange anvendes til at neddæmpe de ujævne pixeltrapper, som findes i grafikken. Med sådanne fonts kan du i Medialink lave transitions, dvs. overgange mellem forskellige tekstskærme, der kan lægges ind foran videokilden med et genløk. Medialink understøtter endvidere Studio 16 audio, diverse 24 bit grafikkort, samt direkte real-time loading af lyd og grafik fra harddisken, hvis du lider under RAM restriktioner.

Medialink koster omkring 400 pund, Activa
009 31 10 31 20 6911914
Amsterdam

Konkurrent til Scala



Det er godt at se at der stadigvæk er programmer der tør udfordre Scala

Når videoen skal styres af computeren



Syntronix gør meget ud af at tilpasse hvert enkelt system's konfiguration til køberens specielle ønsker og behov.

Editman er en hardwareboks, som gør det muligt at kontrollere indtil flere videoer samtidigt ved hjælp af en computer. Præcision er naturligvis afgørende ved denne type videoeditering, og derfor er der også betryggende at vide at Editman styrer sine videomaskiner men en præcision helt ned til enkeltbilleder.

Selve styringen foregår på din computer ved brug af mus og ikoner, og computeren kan enten være en PC eller en

Amiga. Den dyreste version af Editman hedder EX300 og koster omkring 1500 pund, men så kan den også styre hele 3 professionelle videoer samtidig, med alt hvad det indebærer af avancerede funktioner. For de mindre velbeslædede sælges der modeller helt ned til 50 pund, til simpel styring af 2 almindelige videoer.

Syntronix som producerer Editman, udmærker sig ved at føre en alternativ prisstrategi.

Du kan nemlig til enhver tid erhverve dig den nyeste version af Editman ved blot at indlevere din gamle version. Så skal du kun betale differencen imellem den nye og den gamle model samt 100 pund i gebyr. For ejere af dyre modeller er ideen slet ikke så dum endda.

Syntronix
Tlf: 009 44 332 298422

3D0 konkurrent til Amiga CD 32



3D0 bliver lanceret under Panasonic's label men udviklingen foregår i et samarbejde imellem selskaberne Panasonic, Matsushita, AT & T samt Time Warner.

Commodore lancerer deres Amiga CD 32 (læs herom andetsteds i bladet) på et rigtigt godt tidspunkt, idet både Panasonic og Nintendo begge går med planer om at lancere lignende produkter. Fra Panasonic nærmere betegnet Trip Hawkins hånd, er den såkaldte 3D0 godt på vej. Det er en CD ROM maskine, der ifølge udviklerne bliver den kommende verdensstandard for multimedial fremover. Det er svært at vurdere substansen af sådanne udtalelser, specielt fordi 3D0 endnu ikke er på markedet end-

nu, og formentlig først kommer det omkring juletid. Indtil da må vi nøjes med at konstatere, at 3D0 har et dobbelt hastigheds CD drev, og at det inden længe bliver muligt (siger de) at køre Full motion video på dyret. Det er i hvert fald lykkedes Trip Hawkins at overbevise investorer på Wall Street til at skyde 25 millioner dollars ind til færdiggørelsen af 3D0-projektet.

En anden potentiel Commodore konkurrent er Nintendo, der på en elektronisk forbruger messe i Chicago, fornyligt lance-



Hvis navnet Trip Hawkins får en klokke til at ringe, så er det nok fordi han i hin tider arbejdede i Electronics Arts med projekter som bl.a. Deluxe Paint.

rede deres CD spillekonsol, der især udmærker sig ved at have et tilhørende Virtual reality system.

Ny driver til Art Department

Hidtil har det ikke været muligt at benytte den populære HP Scanjet II scanner sammen med The Art Department, der kun har haft drivere til Epson og Sharp scannere. Det er det imidlertid nu, og vi kan bare håbe på at flere producenter vil begynde at interessere sig for Amigadrivere, da der ikke er noget mere irriterende end at have adgang til et lækkert stykke hardware, som bare ikke kan benyttes på grund af at der ikke eksisterer en korrekt driver.

De programmeringsinteresserede vil nok også glæde sig over at ASDG også har en opdateret version af CygnusEd på vej. CygnusEd er en gammel editor specielt rettet mod programmerere, men nu skulle den altså have fået en gevaldig ansigtsløftning.

Flere prisnedslag fra Commodore

Den engelske afdeling af Commodore gjorde det fornyligt klart, at de inden længe foretager en prisnedsettelse på Amiga 1200, således at prisen kommer til at ligge lige på de strategisk vigtige 299 pund (inklusive engelsk moms). Det er en reduktion i prisen på 100 pund, og målet med den nye pris er ifølge Commodore at opnå et salg på det engelske marked i nærheden af de 250 000 enheder i år. På indehavende tidspunkt er der solgt ca. 100.000 Amiga 1200 i England, så målet er ikke helt urealistisk.

Amiga 4000 får også et prisnedslag på 367 pund, så den bliver mere konkurrencedygtig med de efterhånden ret billige 486 PC'ere.

I øjeblikket koster en Amiga 4000 i Danmark lige omkring 18 000 kr., så en prisreduktion herhjemme må også siges at være hårdt tiltrængt.

Amigaklub i Haslev

Svalebæk Computer Klub startede i foråret, og søger nu nye medlemmer. Klubben henvender sig specielt til Amiga-entusiaster, da den råder over en Amiga 600 og en Amiga 1200 HD85 - det er jo ikke særligt mange maskiner, men det er jo her, at du kommer ind i billedet! Klubben vil arrangere kurser i grafik, musik og programmering i AMOS.

Hver mandag aften bliver der holdt møde, og alle der er interesserede kan møde op - al henvendelse til: Svalebæk Computer Klub v/Flemming Pedersen Skuderløse Bygade 13 4690 Haslev

Interaktivt TV breder sig

Indtil videre har skærmtrølden Hugo være det bedste rigtige eksempel på interaktivt TV, hvor fjernsynets seere har kunne styre Hugo ved hjælp af tasterne på telefonen. Nu har Renegade tegnet en kontrakt med Triton Interaktive Television, om at konvertere softwarehusets klassikere til interaktivt TV-brug.

Så inden længe vil spil så som Sensible Soccer, Chaos Engine og Speedball II også dukke op i diverse TV-shows.

Med Triton's system er det muligt at 2 seere kan spille imod hinanden samtidigt, men mon ikke det bliver vanskeligt at værne sig til telefonknapperne?



Spørgsmålet er om Speedball II ikke er for voldsomt til overhovedet at komme igennem censuren.

COMPUTER HOTLINE 93

Hjemmevideo

Optonica i England, som især er kendt for deres Simpatica video-system, er nu klar med et andet multimedie program kaldet Videostream. Det er specielt beregnet til at lave "digital video" som de kalder det. Det består i redigering af videooptagelser med maser af muligheder for at "klippe og klistre", ændring af baggrund, diverse fader og andre visuelle effekter. Disse videoer kan så afspilles via en separat player eller Interplay systemet som naturligvis også leveres af Optonica.

Kontakt BMP-data, tlf: 4228 8700

Eller direkte til firmaet:

Optonica Ltd.
Att. Jenny Burge
1 the Terrace
High Street
Lutterworth, Leics
LE17 4BA England
Tlf: 009 44 455 558282
Fax: 009 44 455 559386

Amiga 1400 ny Amiga?

Rygterne omkring de kommende Amiga'er er så småt ved at tage form. Den nye maskine kommer sandsynligvis til at hedde A1400, og bliver en lettere opgraderet version af Amiga 1200 med bl.a. High Density diskdrev, der helt sikkert vil blive hilst velkommen af både spilproducenter og spillere. Så kan man jo lægge dobbelt så meget spil ned på en diskette og undgå irriterende diskswapping. Processorhastigheden bliver også sat i vejret til 25 MHz, mens processoren forbliver en 68020. Der bliver stadig plads til et internt 3,5" IDE drev, men som noget nyt bliver der også en plads til et ekstra drev i kabinetter såsom CD ROM, SyQuest udskiftelig harddisk eller lignende. Det kan lade sig gøre fordi tastaturet igen forventes at blive separat, hvilket nu også er en del rare end de sammenbyggede maskiner.

Standardkonfigurationen kan vi naturligvis kun gætte kvalificeret på, men omkring 4 Mb RAM og en 80 Mb harddisk for 6000 kr. har man da lov at håbe på, og maskinen skulle endda se dagens lys inden nytår.

Der er (selvfølgelig) ingen officiel bekræftelse fra Commodore.

3 fontpakker fra Digita

Digita, firmaet bag det glimrende tekstbehandlingsprogram Wordworth, lancerer nu 3 nye Agfa compugraphic fontpakker. Pride and Presentation er en fontpakke bestående af 20 fonte (30 pund), som vil bringe ny impuls og stil ind i dine dokumenter, hævder Digita. Denne pakke er specielt velegnet til præsentationer, indbydelser og anvisninger.

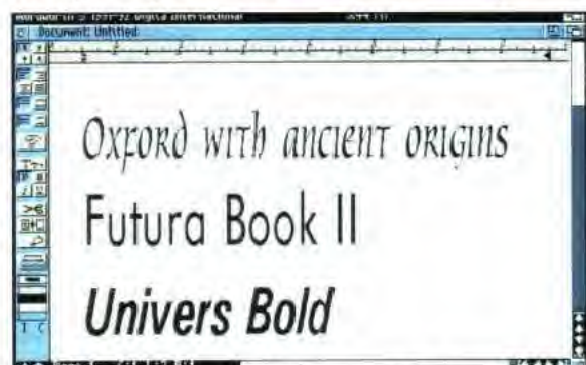
Classic Collection (30 pund) er en fontpakke med 25 forskellige fonte til brug i overskrifter, tekster samt til mere dekorative formål.

The Reference library hedder den sidste og dyreste (70 pund) fontpakke. Pakken inkluderer 50 fonte, og her finder du både de klassiske fonttyper, samt der mere moderne af hvilke enkelte også er at finde i de 2 andre fontpakker.

Spørg din lokale forhandler, eller ring direkte til: Digita International Lth.
Black Horse House
Exmouth, EX8 1JL
Tel: 009 44 395 270273



Ved udprintning er kvaliteten afhængig af printerens opløsning.



Denne fontpakke rummer de fleste essentielle fonte til tekst og overskrifter.

Gammel vin på nye flasker

Er af de helt gamle Amigaprogrammer fra den gang hvor Amigaspilliblioteket bestod af Marble Madness, samt "flytte ikoner rundt på Workbench - leg" er Deluxe Music fra Electronic Arts. For dem, der aldrig har set det, eller har glemt det, var det et musikprogram til Amigaen, hvor man arbejdede med noter, som kunne skrives direkte ind fra et nodeark. Når musikken spillede, kunne du så se nodeerne hoppe lidt, og selv om det måske lyder lidt barnligt, var det faktisk både sjovt at lege med, og utrolig pædagogisk, hvis du ville lære noter.

Nu har EA fundet programmer frem igen, og skrevet det helt om, så det kan leve op til 1993 krav, og hvis du er indehaver af den gamle version, kan du få en billig opgradering hos:

Electronic Arts
90 Heron Drive
Langley, Berks
SL3 8XP, England
Tlf: 009 44 753 549442

Nyt for dem, der ikke vil C

Forlæger Sall data har indgået distributions-aftale med det schweiziske softwarehus A+L AG, et firma som har specialiseret sig i compilere, især til Modula-2 og Oberon. De to vigtigste er uden tvivl Amiga-compilerne M2Amiga og Amiga-Oberon. M2Amiga foreligger nu i v. 4.1, som er tilpasset den helt nye internationale Modula-2 standard. Det betyder bl.a., at typiske konstanter og initialiserede variable nu er tilladte. Den aktuelle version af Amiga-Oberon er v. 3.0. Den compiler er den første, so mer tilpasset der nye Oberon-2, og dermed er den det eneste virkelig objekt-orientere-

de udviklingssystem til Amiga. Brugere af ældre versioner kan også bestille en update gennem Sall Data.

Udover disse to compilere omfatter aftalen også en række andre programmer. Til Amigaen er det især hjælpeprogrammer, editører og procedure-samlinger til compilerne. Men dertil kommer en række Modula-2, Pascal og Oberon-compilerne til PC, Mac, Dec, Sun, HP9000 og

IBM370.
Sall Data
Borgergade 33, Sall
8450 Hammel

NÅR COMPUTEREN LAVER MARERIDT

Vi indleder jagten på uhyggelige computerspil...

Af Søren Bang Hansen

“Hjælp! Hjælp! De kommer. De er her! Stop og hør på mig! Der er sket noget forfærdeligt! Vi er i fare! Kan I ikke se? De er her! I fjolser! I er i fare! De er efter os alle! Der bliver jer næste gang. I bliver de næste! I bliver de næste!...”
(*Invasion of the Body Snatchers*)

Uhygge er et vidt begreb

Der er chokket - vi bliver forskrækkede, hvis der pludselig sker noget uventet. Som i film, hvor morderen pludselig springer ind i

billedet. Der er splatter-effekter. Alt det ulækre, blodet og indvoldene. Vi væmmes - men samtidig fascineres vi ofte af de bloddryppende rædsler.

Andre foretrækker den mere indirekte form for uhygge. De stille antydninger af noget frygteligt. Angsten for det fremmede og ukendte.

En anden form for uhygge er paranoia - fornemmelsen af, at alle de andre er ude efter en.

Og så er der selvfølgelig alle fobierne: Angsten for edderkopper, højden, slanger, lukkede rum...

Der er kort sagt utallige strenge

at spille på for de kreative mennesker, der lever af at skræmme os fra vid og sans.

Og vi elsker det!

Men hvorfor egentlig? Nogle mener, at vi søger den dosis af død og blod, som vi ikke længere møder i vores daglige tilværelse. At vi prøver at få afløb for uforløste aggressioner, der stadig ligger nedarvet i os, fra dengang vi var kollesvingende aber.

Andre hælder til den teori, at vi bruger gyserfilm og den slags for bedre at kunne tackle vores egen angst. Der er jo nok at være bange for, og gyserne giver os noget konkret, vi kan rette vores angst mod. De fleste kender sikkert det, at man føler sig lettet efter et rigtig godt gys.

Under alle omstændigheder vil vi skræmmes! Der er et veldokumenteret faktum. For i vores evige higen efter gys og gru forbruger vi løs af film og bøger. Men hvad med computerspil...

lave gyser-spil, der kombinerer det bedste fra film og bøger - og derfor er så ultra-skræmmende, at det næsten ikke er til at bære. Lad os se på, hvordan disse muligheder hidtil er udnyttet i praksis...

Action gys

Man kan roligt sige, at computer-gys fik en temmelig dårlig start. Vi skal ti år tilbage for at finde de første forsøg på egentlige gyser-spil. Det var THE EVIL DEAD og FRIDAY THE 13TH. Begge var actionspil baseret på kendte splatterfilm, begge var til Commodore 64 - og begge var dybt elendige!

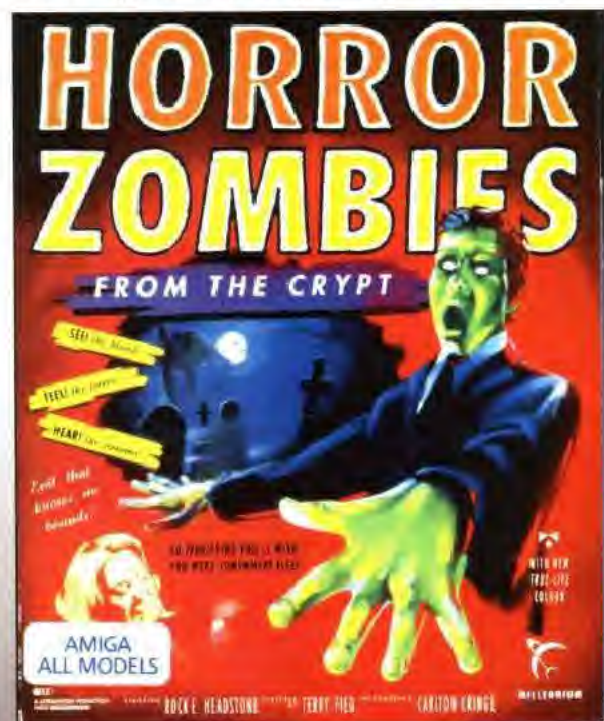
Udover titlen og forsiden af spil-æskan er der ikke gjort noget seriøst forsøg på at skræmme. Det er ordinære skydespil med en lille figur, der drøner rundt på skærmen og gør det af med andre små figurer. Monstrene er omtrent lige så skræmmende som Mario brødrene.

Med Amigaen blev grafikken bedre - men uhyggen udeblev stadig. NIGHT BREED, DARK-MAN, BEAST BUSTERS og HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT foregiver alle at være gysere - men det er de ikke. De er ordinære actionspil, hvor fjenderne tilfældigvis er "lånt" fra gys-genren. I Beast Busters er de fjendtlige soldater f.eks. blevet afløst af lige så fjendtlige zombier, men det gælder stadig om at plukke dem ned på stribe.

Der er også masser af dæmoner og spøgelser i GHOSTS 'N' GOBLINS, og i de fleste andre platformspil for den sags skyld, men det er altså den ren grafik-glasur. Spillene tager ikke deres eget gyser-potential alvorligt, og spøgelserne er ikke mere skræmmende end dem i PACMAN.

Adventure gys

Jeg husker stadig den første gang, jeg computerspil gjorde mig bange. Computeren var Commodore 64, og spillet var THE RATS - en mellemting mellem strategi og



Uanede muligheder

I teorien er computerspil endnu mere velegnede end film og bøger til at sprede frygt og rædsel. I spillene tager vi jo direkte del i handlingen og identificerer os derfor 100 procent med hovedpersonen. Vi ER simpelthen hovedpersonen!

Og med Amigaens og PC'ens muligheder inden for grafik og lyd kan spildesignerne bruge præcis de samme virkemidler, vi kender fra gyserfilm.

Ofte skal der ikke engang særlig meget til, før publikum griber af terror. En enkelt lydeffekt kan være nok. I filmen "Exorcisten" er der f.eks. en gennemgående lyd, der elektronisk er mixet sammen af grisehyl og summende bier. Lyden går igen på uhyggelige steder, og virker ekstra skræmmende i kraft af sin uforklarlighed. Prøv også at se filmen "Ondskabens Hørel" med lyden skruet helt ned. Det er absolut ikke det samlet

Der burde altså være muligt at



adventure, baseret på en historie af gyserforfatteren James Herbert.

I spillet trues menneskeheden af en flok dræberrotter. I strategidelen skal du fordele ressourcer (læger, soldater etc.) i kampen mod rotterne - i adventuredelen overtager du rollen som forskellige personer, der udsættes for rot-

ten fylder hele skærmen! Det er den slags minder, der stadig hjemsøger mine mareridt...

I det hele taget er det strategi- og adventurespillene der hidtil har leveret de bedste gys. CRLs blodige adventurespil DRACULA, FRANKENSTEIN og WOLFMAN, var ægte gysere. Ikke så meget på grund af den

eksempler på et ægte gyserspil.

De fleste af disse spil er dog ikke meget mere end "elektroniske romaner", der langt fra udnytter computerens fulde potentiale for gys og gru. Cinemaware går et afgørende skridt videre med IT CAME FROM THE DESERT og efterfølgeren ANT HEADS, der lægger sig

ny serie spil under titlen GABRIEL KNIGHT. Firmaet lover ægte uhygge med 3D grafik og masser af hekse, vampyrer, zombier og varulve.

Overalt i verden sidder spilde-signere netop nu bøjet over deres computere i et forsøg på at skabe verdens første ægte

"Shadow of the Comet" er det første spil i en ny eventyr-serie fra Infogrames, baseret på H.P. Lovecrafts gyser-noveller. Det tegner lovende!



te-angreb. Hvorfor er dette spil uhyggeligt? Teksten er velskrevet (spillet er udgivet af Hodder & Stoughton - et stort bogforlag, der også udgav romanen, spillet bygger på). Effekterne er gode og brugt med omtanke. Den sagte lyd af en accelererende puls-rytme og billedet af en sort rotte med hvide, sylespidse tænder, og skinnende røde øjne, der tygger sig ud gennem skærbilledet, til

bløddryppende grafik (selvom den hjælper), men mest på grund af Rod Pikes atmosfæriske tekstbeskrivelser.

Spil som LURKING HORROR og HOUND OF SHADOW er nyere eksempler på det samme - begge spil er loyalt inspireret af gyser-forfatteren H.P. Lovecraft's mytologi (se kassen andetsteds i denne artikel). DARK SEED er et af de seneste

mere op af film-mediet. Spillet er langt fra perfekt, men det rummer scener, der kan give selv den mest hærdede spiller myrekryb...

Vi venter stadig

Det ægte computer-gys, som beskrevet først i denne artikel, det venter vi stadig på. Men heldigvis er der positive tegn i sol og fuldmåne.

PSYCHO KILLER er et af dem. Dette CDTV-spil er meget begrænset, men alene i kraft af sin filmiske grafik er det drøn-uhyg-

geligt! Et andet pioner-produkt er THE 7TH GUEST til PC (CD ROM). Også her er uhyggen til stede - i kraft af realtime animeret video-film og et flot CD-sound-track. Også her lader selve game-playet dog en del tilbage at ønske.

Imens arbejder franske Infogrames på en ny eventyr-serie baseret på Lovecrafts gyser-historier. Shadow of the Comet er det første, og vi skulle hilse at sige, at uhyggen er der! Og i USA er Sierra i færd med at udvikle en helt

computermareridt.

Imens kan vi andre, skrækhungrende spillere glæde os over, at der går den rigtige vej - selvom der stadig er langt til målet.

ÆGTE GYS - UDEN COMPUTER

Indrømmet: De fleste computerspil er stadig en ret tam affære! Så mens vi venter på, at spildesignerne finder ud af, hvordan de skræmmer os, må vi hente vores gys i "gammeldags" medier som film og bøger. Men det gør nu heller ikke så meget, for der er masser af mesterlige mareridt at vælge imellem. Her er en lyn-guide til de allerbedste gys, der kan få selv den mest hærdede horrorfreak til at se sig nervøs over skulderen...

FILM:

* ONDSKABENS HOTEL

Jack Nicholson skal som opsynsmand tilbringe en vinter på et øde bjerghotel, men stedet har en

Beast Busters: Ikke uhyggeligt!



uheldig indflydelse på ham, og han ender som frådende økse-morder! Hans clairvoyante søn opfanger hotellets onde vibrationer i uhyggelige drømmesyn. Jack Nicholson lægger her ansigter i sine hidtil mest skræmmende folder, og filmen er genialt fotograferet og instrueret. Dybt skræmmende!

* STJÅLNE KROPPE

Onke rumvæsener dræber mennesker og overtager deres kroppe. De er overalt iblandt os, og det er umuligt at kende forskel. En lille gruppe mennesker får farten af sammensværgelsen, men måske er det for sent. Filmen (org. titel: Invasion of the Body Snatchers) findes i to udgaver: En sort/hvid fra 1956 og en nyere version fra 1978. Se dem begge to - det er paranoia for fuld udblæsning!

* EXORCISTEN

En 12-årig pige bliver besat af djævelen. En præst forsøger at drive djævelen ud af pigens krop. Vi følger moderens desperate kamp for sin datter og den desillusionerede præsts kamp mod det onde i pigen - og i ham selv. Men filmen har også scener så chokerende, at flere biografgængere angiveligt måtte køres på hospitalet med chok, da filmen havde premiere i USA!

* PAPERHOUSE

En ung pige oplever fantasi og virkelighed smelte sammen, da hendes tegning af et hus, pludselig dukker op i hendes drømme. Alt hvad hun tegner, dukker op i drømmen. Da hun tegner sin fortrukne og fremmedgjorte far går det galt... Drømmesekvenserne er næsten hypnotiske. En gripende og sært foruroligende film med mange skånselsløse chok!

* ROSEMARYS BABY

Et ungt ægtepar flytter ind i en lejlighed med meget suspekte

naboer. Kvinden får mistanke om, at naboerne er satanister - og at hendes mand er i ledtog med dem. Hun bliver gravid, men er det i virkeligheden djævelens søn hun bærer? Og hvem kan hun stole på? Klassisk paranoia-film med masser af okkult uhygge.

* DØDENS GAB

En af Steven Spielbergs første film - og måske hans bedste til dato. En dræberhaj terroriserer badegæsterne på et lille feriested, og den lokale sheriff må tage på "fisketur" sammen med en ung havbiolog og en gammel souk. Dejlig rendyrket historie, gripende atmosfære, flotte skuespillerpræstationer, klassiske chok-effekter og en knivspids sort humor.

BØGER:

STEPHEN KING

Verdens mest populære gyserskriver er ekspert i at få de mest uhyrlige ting til at ske i de mest dagligdags omgivelser. Blandt hans bedste romaner er:

* Ondskabens Hotel

En clairvoyant dreng gennemlever sit livs mareridt, da hans far går amok under familiens ophold på et øde bjerghotel. Meget anderledes end filmen - men ikke desto mindre King når han er allerbedst.

* Cujo

Mor og søn belejres i deres bil af en morderisk Sankt Bernards hund med hundegalskab. En gripende, dybt pessimistisk, gysersk om indre og ydre monstre.

* Dyrekirkegården

En lille kernefamilie flytter ind i et hus, der støder op til en mystisk dyrekirkegård, hvor de begravde dyr vækkes til live igen - men med en uhyggelig forandring. Rædslerne tager fart, da sønnen dør, og faderen begraver liget på kirkegården... Lysår bedre end den elendige filmatisering



Dracula - Uhyggeligt!

"Ondskabens Kirkegård".

DEAN R KOONTZ

En slags "discount-udgave" af Stephen King. Hans bøger er ikke nær så velskrevne, men historierne er opfindsomme og har ofte overraskende pointen. Prøv f.eks.:
* Sælsom Hvissen
* Lynet Slår Ned
* Skygger

EDGAR ALLEN POE

En uhyre indflydelsesrig amerikansk forfatter der levede fra 1809-49. Hans melankolske stil er den rene poesi og fortjener at blive læst på originalsproget. Poe har skrevet et hav af klassiske gysernoveller, bl.a.:
* Huset Ushers Fald
* Brønden og Pendulet
* Levende Begravet

H.P. LOVECRAFT

En anden gammel amerikaner (1890-1937), der absolut ikke falder i alles smag. I sine rædselsnoveller udviklede han sin helt egen mytologi, kendt som "Cthulhu-myten", ifølge hvilken jorden i sin tid var befolket af sære, fiskeagtige væsener, der til-

bad et slimmet uhyre ved navn Cthulhu. Meget langt ude... men Lovecraft har sin egen tro fanskare.

BRAM STOKER

Irsk forfatter (1847-1912), berømt for en eneste roman, der til gengæld hører blandt verdens bedste, nemlig:
* DRACULA

Ingen af de mange film yder bogen retfærdighed. Romanen er bygget op som uddrag af breve, dagbogssnotater og avisartikler, der giver den klassiske vampyrhistorie et næsten autentisk præg.

MARY SHELLEY

Endnu en "en-romans-forfatter". Hun levede fra 1797-1851, og var bare 19 år, da hun skrev sit mesterværk:
* FRANKENSTEIN

Ligesom Dracula har denne roman meget lidt til fælles med de utallige filmatiseringer. I bogen skildres Dr. Franksteins monster som en tragisk, næsten sympatisk, skikkelse. En smuk og vemodig gysersk klassiker.

Night Breed: Ikke uhyggeligt!



Wolfman - Uhyggeligt!



M.R. GRUPPEN I/S præsenterer:

Hardware

SupraTurbo28

Det nye turbokort på 28 MHz til Amiga 500 og Amiga 2000 til en hel "Supra" pris. **1698,-**

Diskdrev

Extern: Høj-kvalitets 3.5" Sonydrev med afbryder, gennemført bus og 2 års garanti. **Leveres nu med anticlickprogram, kopiprogram, dagsplan-program og viruskiller. 599,-**

Intern: CITIZEN indbygningdrev til Amiga 500, 600 og 1200. Monteres i stedet for det originale drev. Leveres med 2 års garanti. **599,-**

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder **290,-**
A500+: 1 mb med afbryder **559,-**
A600: 1 mb med ur og afbryder **579,-**
A1200: Rammet 4 mb ram, 14 Mhz co proc. **2695,-**

Harddisk

2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms **2995,-**
2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms **4795,-**
Leveres med installationskit til A600/1200, 2 års garanti og installationsprogram. Ring for priser på andre Seagate harddiske og garantinstallations!

CITIZEN & EPSON printere

9 nåle: CITIZEN 120D+ 144cps **1395,-**
24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps **2395,-**
24 nåle: EPSON LQ-570+, 266 cps **3495,-**
InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps **3495,-**
Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min. **5695,-**
Bestil vores katalog for flere informationer!

Andet hardware

3.5" noname-disketter ved 100 stk **350,-**
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk **495,-**
Amitech 280 dpi rous med måtte og holder **229,-**
Amiga Action Replay v3.17+ **895,-**
QJIII Supercharger joystick **149,-**
QJ SuperStar joystick **199,-**
Midi interface med gennemført seriellport **449,-**

Public Domain

Harddisk brugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for, som harddisk. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringssprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdram, som er den bedste skærmblender, der findes til Amigaen. Vi har selvfølgelig inkluderet et reparationsprogram og et endtyperingsprogram.

Pris incl. disketter: 249,-

AGA-Pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt? Hvis ja, så få din kammerrat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder og se hans ansigt skifte kulør til en blegere grøn nuance end en troldeks underbukser! Eller du kan vise ham, hvordan et rigtig skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk...

Pris incl. disketter: 129,-

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/A4000 ejers problem), PC-emulator, de nyeste virus-killere, kopieringsprogrammer, biorytme-program (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a. 250 drinksopskrifter og bærstyringsprogram.

Pris incl. disketter: 99,-

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug d.v.s. tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilkonverter.

Pris incl. disketter: 159,-

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test: 94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test: "Genialt.")

Pris incl. disketter: 199,-

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmgenerator og titelkartotek for den kreative videobruget til brug med eller uden genlock.

Pris incl. disketter: 99,-

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.

Pris incl. disketter: 199,-

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen. Alle billeder importeret direkte fra England, Tyskland og Canada.

Pris incl. disketter: 249,-

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne: MED, Protracker Startrekker og Octamed v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga! Desuden omfattende programdokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.

Pris incl. disketter: 199,-

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af Octamed (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfattende programdokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.

Pris incl. disketter: 199,-

CG fontspakke nr. 1

Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.

Pris incl. disketter: 199,-

CG fontspakke nr. 2

Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, DPaint4 eller Pagestream.

Pris incl. disketter: 199,-

The 17 bit collection

De to CD'er er stoppet til bristepunktet med over 1700 17 bit-disks. CD'en er testet til 98% i det engelske Amiga-magasin "The One Magazine" og 95% i "CDTV User Group Magazine". 17 bit collection er et "must" for enhver CDTV-bruger.

449,-

ALLE PRISER ER OPGIVET INCL. MOMS FORSENDELSE KAN SKE TIL HELE NORDEN MED POSTENS ERHVERVSPAKKER

M.R. GRUPPEN I/S

Tlf. 56 63 22 77 • Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77



Color Clip Art-pakke



Kontorpakke



Mega spilpakke



Desk Top Video-pakke



Clip Art-pakke nr. 1



Clip Art-pakke nr. 2



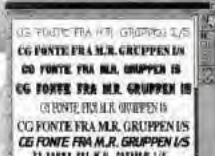
Brugerpakke



Music Maker-pakke



AGA-pakke



CG fontspakke nr. 1

Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0

Amiga nu som konsol!

Verdens første 32-bit CD-konsol kommer fra Commodore: Amiga CD32! DNC løfter sløret for maskinen.

Af Kenneth Friberg

Commodores nyeste Amiga er en rendyrket konsol, helt uden tastatur og mus, men med et slags joystick, der minder om en joypad. Maskinen er i bund og grund en A1200, hvor tastaturet og udvidelsesportene er ændret eller fjernet. Der er porte til 2 joysticks (eller mus og joystick), og udgange til TV, S-Video, Composite, stereoanlæg og

hovedtelefon (med styrkeregulering). Maskinen kan udvides senere med et 'computermodul' (kommer til efteråret) med styring af diskdrev, harddisk og RGB udgang.

Diskettedrevet er udskiftet med et dobbelt-hastighed CD-drev.

Det kan klare CD+G (musik og grafik, f.eks. karaoke CD'ere)

og CDTV-formatet. Ligeledes er der planer om at der skal laves et filsystem så Kodak's billed-CD system kan bruges. Audio-CD'en er en 18-bit, 8 x oversampling enkelt DAC, hvilket giver en formidabel CD-lyd.

En ny chip giver flere spil

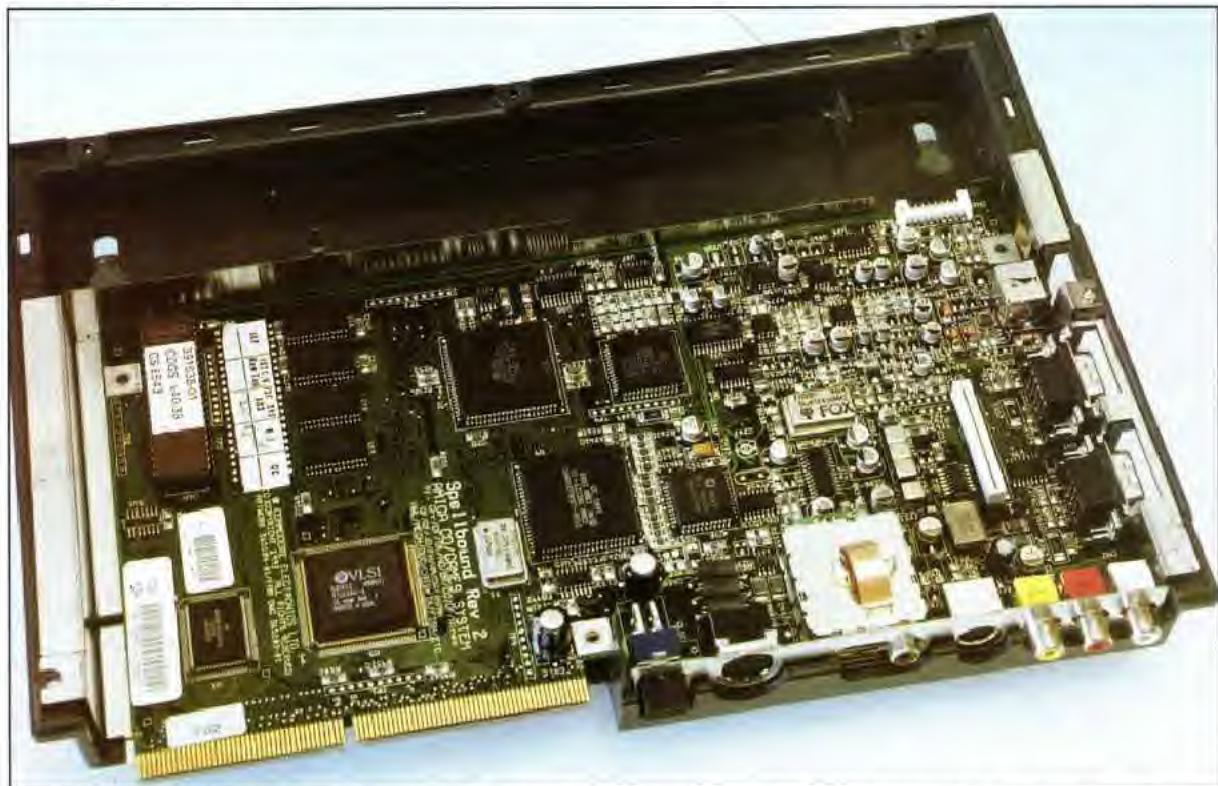
En ny chip er blevet introduceret i CD32 - en VLSI (Very Large Scale Integrated circuit) som hedder Akiko. Den har to hovedfunktioner: at styre CD-drevet, og at konvertere mellem bitplan-grafik og cluster-grafik med det samme, og uden problemer.

VLSI-chippen betyder, at kon-

verteringer af spil vil blive meget nemmere, da grafikken kan overføres direkte fra PC f.eks. Det skulle betyde, at PC-spiltitler hurtigt bliver konverteret til Amiga CD32'eren - og der er mange!

Andre nyheder

Denne lille chip er langt fra det eneste spændende ved CD32. Der er mange udvidelser på vej, og den mest interessante, set fra en ren hardwaremæssig vinkel, er nok en MPEG-hardware udpakker. Den giver mulighed for FMV i et vindue på skærmen. FMV står for Full-Motion-Video, dvs. det er muligt at se en



Bundprintet på den nye Amiga konsol er utroligt lille og kompakt. Den modsvarer ca. en A4-side, men indeholder lige så meget som en A1200 og mere! Her ses også udvidelsesporten (tv nederst), som i fremtiden skal kunne rumme Full-Motion-Video modulet bl.a.



Frontpanelet på CD32 består dels af en reset-knap, lysdioder så du kan se om CD-skiven arbejder, indstilling af lydstyrke samt indgang til hovedtelefoner.

film eller musikvideo fra en CD-plade, i CD32'eren.

I princippet er det samme metode som Sony bruger til deres nye mini-disc system, blot bruger de det til musik. Der kan komme til at betyde dødsstødet for de normale videoplader, for denne teknologi lægger op til, at video-film faktisk godt kan ligge på en lille CD-skive, fremfor de store skiver, der bliver brugt idag.

Seriøs udvikling til CD32

Commodore er gået meget grundigt til værks med dokumentationen af CD32, som alle udviklere allerede har fået. Det forklarer alt, lige fra hvordan man udnytter Amigaens operativsystem og intuition, til de systembiblioteker der er udviklet til de nye maskiner (de benytter Version 40 af kickstarten). Commodore anbefaler selv en A4000 til udvikling af software til CD32. Den har nemlig AGA-hardwaren, og kan nemt bruge en V40 kickstart (på grund af MMU'en).

Prisen er lav

Det magiske spørgsmål "hvad er prisen så?", kan besvares næsten lige så magisk med "kun kr. 3000!". Med andre ord lægger Commodore hårdt ud med en



Amiga CD32 er en rendyrket konsol, uden tastatur eller mus. I stedet får du en joystick med grønne, røde, gule og blå knapper på...



Amiga CD32 har to joystick-porte, samt en udgang til tastatur, hvis du vil udvide din Amiga-konsol til en "ægte" A1200 senere. Der er nemlig "indbygget" en workbench i konsollen.

aggressiv pris, der nok skal give både Nintendo og Sega grå hår i hovedet. Sammen med CD32'eren får danske købere også Gyldendahl's FAKTA-leksikon på CD med i købet.

Når CD32 udgives (engang i denne måned), vil der være følgende titler klar: Diggers (laver kun til CD32-konsollen), Zool 2, James Pond 2, Chaos Engine og Jurassic Park. Ifølge flere engelske spil-firmaer arbejder de på højtryk for at konvertere titler til CD32'eren, og som vil være klar til julesalget.

Fakta:

Amiga CD32:

Pris: kr. 2.995,-

Processor:

680EC20 32-bit, 14MHz

Hukommelse:

2 MB RAM, 32-bit

Farver:

256/262.000 (ud af 16 mill.)

Oplosning: 320x256

Udgange: Composite,

RF (tilsluttes direkte til TV),

S-Video, Stereo, Hovedtelefon

Udvidelser: Tastatur, mus, FMV (full-motion-video), harddisk, diskdrev.

Giv din Amiga førstehjælp AmiBack Tools 1.0

"DISK CORRUPTED". Hvem frygter ikke denne korte meddelelse fra Amiga DOS? Vi tester AmiBackTools, et program der kan forebygge denne og lignende skrækindjagende meddelelser.

Af Kenneth Friberg

AmiBack Tools (ABT) lover, ligesom QuarterBack Tools, at de kan reparere filer, finde slettede filer, reparere diske som ikke kan valideres, og optimere fraktionerede diske. Programmet kan installeres på harddisk, og det udnytter installeringsprogrammet fra Commodore. ABT understøtter ikke locale (programmet er på engelsk).

Udseendet og generelt brug

Designet af programmet er en hel del pænere end hvad QuarterBack kan tilbyde. Selv de seks forskellige funktioner, der er at vælge mellem på hovedskærmen, har meger fantasifulde navne. Lidt for fantasifulde navne endda, for det er noget af et gerværk når man skal bruge en bestemt funktion. Heldigvis understøtter ABT AmigaGuide formatet (som introduceret under 2.1), og det betyder at man ved blot at placere musen over et menupunkt og trykke på HELP-tasten, kan få en kort forklaring af tastens funktion. Dette hjælper en hel del, blot er det ærgeligt, at den hjælp man får er meget begrænset.

AmiBack Tools er bygget op som sin søster AmiBack, med nogle store knapper på hovedskærmen, hvorfra man vælger hvilken funktion, og hvilken disk man vil arbejde på. Faktisk er måden at vælge på i ABT en smule smartere, da man ikke skal igennem en hel konfigurerings af, hvilken disk man vil arbejde på, før man kan gå i gang.

De seks funktioner

- * Reviver tilbyder at 'genoplive' filer som er blevet slettet.

- * Analyst finder og fjerner problemer på en disk, f.eks. checksum-error eller andre ting som en validation ikke klarer.

- * 911-Recovery (911 svarer i USA til 112 herhjemme) redder



Hovedmenuen fra AmiBack Tools, hvor du kan vælge een af de 6 funktioner.

filer fra et ødelagt filsystem.

- * GP (General Practitioner) optimerer filer på disken så de ikke er fraktionerede.

- * Lab Test kan holde en database over filer's CRC (Checksum), og på den måde forebygge korrumperede data og tilsidst...

- * AntiSeptic, som sletter en disk for AL information. Under testperioden har vi prøvet alle seks funktioner, og efter at have vænnet sig til interfacet, kan man kun konkludere at de gør hvad de skal.

Reviver er utrolig nem at arbejde med, man angiver blot hvilken disk der skal reddes fra, og derefter søger ABT igennem hele disken for at finde slettede filer. Disse kan så vælges nemt fra et træ som bliver vist logisk.

Analyst har også reddet disken

på BBS'et som kører på testmaskinen et par gange, og der er mulighed for at blive spurgt ved hver eneste rettelser om man ønsker at rette, eller vil ignorere.

911-Recovery spørger, hvis den ikke selv kan finde ud af hvilket filsystem det drejer sig om. Det er både godt og skidt. For efterhånden er der (introduceret under 3.0) mange filsystemer, og istedet for kun at kunne vælge FastFile, burde der være mulighed for at vælge ud fra flere muligheder. Man kan selvfølgelig sige, at de nye filsystemer er udvidelser af FFS, men det kan jo ændre sig med tiden, hvis der lige pludselig kommer noget banebrydende nyt. Det fungerer dog fint i praksis.

GP har mange muligheder for optimering, både med hensyn til

filer, skuffer og frit lagerplads. Samtidig med at der arbejdes, kan man følge med i en grafisk repræsentation af, hvor på disken der arbejdes, der, foruden at det er en meger underholdende detalje, også er meget rart at man kan se at der sker noget.

Lab Test er lidt specielt i forhold til de andre, da den ikke direkte reparerer på disken, men kun arbejder forebyggende. Det er også den langsomme af funktionerne, men der skal jo også arbejdes meget, når der skal tages en sum af hvert program. Den sidste er AntiSeptic, og den fungerer ved, at alle blokke bliver nulstillet. Den er god at bruge, hvis man f.eks. skal sælge sin harddisk, og vedkommende der køber den, ikke skal have mulighed OVERHOVEDET for at



General Practitioner (disk optimering) i funktion. Med den kan du få lagt dine filer i "orden" på harddisken, og dermed indlæse dine programmer lidt hurtigere.

genoprette gamle og slettede filer. Med Antiseptic er der INTET at hente der.

Alle programmerne har en statuslinje, hvor meddelelser fra funktionen bliver vist, og en bjælke hvor man kan se hvor langt man er kommet i procent. Det gør det overskueligt, og nemt at se hvor langt funktionen er nært.

ABT kan konfigureres på mange måder

Selve AmiBack Tools kan også konfigureres på alverdens måder. Det er f.eks. muligt at bruge en cache, når man foretager optime-

ring på disken. Dette vil forøge hastigheden betragteligt, da der ikke skal flyttes blok for blok. Til gengæld vil det også øge risikoen for tabt data, da diskens information vil blive holdt i hukommelsen, og et systemnedbrud kan derfor medføre tab. Man kan også få ABT til at bede om bekræftelser på valg, der, hvis computeren "går ned", vil ødelægge indholdet af disken. Faktisk kan du få hel op til TRE forespørgsler på, om du nu også er sikker - det skulle være nok for de fleste. Funktionerne kan endda beskyttes med password.



På billedet ses at der er to slettede filer, hvoraf vi har valgt at genoprette den ene, batchnews.lha, fordi vi kom til at slette den ved en fejl. Så nemt er det!

Helhedsindtrykket

AmiBack Tools er et af de programmer som er utrolig gode at have, men som man håber aldrig at få brug for. Det er utrolig pænt udført, og er, når man har vænnet sig til de kryptiske funktionsnavne, meget behageligt at arbejde med. ABT er ikke gået ned én eneste gang i testperioden, og det er jo vigtigt at man kan stole på et program som man bruger til at redde filer med i sidste øjeblik.

Alle funktionerne er hurtige, de fungerer efter hensigten og den pæne brugerflade gør det en

fornøjelse (midt i tragikken over en ødelagt disk) at arbejde med programmet. Sammenlignet med konkurrenterne som f.eks. QuarterBack Tools, har ABT intet at skamme sig over, og har man først haft brug for programmet én gang, finder man hurtigt ud af at det er alle pengene værd.

Fakta:

AmiBackTools, pris kr. 598,-
Betafon, tlf: 3131 0273

THE OFFICIAL EUROCHART I DNC

Europas største hitliste er nu også DIN hitliste! Stem hver måned på spil og demo'er, og vær med til at skabe en endnu bedre hitliste, der automatisk spredes i hele Europa!

Af Mads Pedersen

Efter en lang pause, er der nu igen en hitliste i DNC. Hitlisten er taget fra The

Official Eurochart, der hver anden måned i over 3 år har talt stemmer ind fra hele verden, og

samlet dem i en af Europas mest repræsentative hitlister.

Omkring 300 Amiga brugere fra hele verden har stemt på deres favorit spil, og det er der kommet en interessant liste ud af. Som I vil se består listen ikke kun af nye spil, også klassikere som Pirates, Twintris og Sim City har deres retmæssige placering på charten. Listen er således også en god købs-guide, for 300 Amiga ejere tager ikke fejl. Dårige spil kommer IKKE på listen!

Nu har DNC's læsere også mulighed for at gøre deres mening gældende. Listen er delt op i "Bedste strategi spil" og "Bedste arcade spil", og der kan stemmes på lige så mange spil i hver kategori, som man ønsker.

Til de avancerede

Hvis du er lidt mere avanceret, kan du også stemme i flg. andre kategorier: Bedste One-part demo, bedste Megademo, bedste Musik diskette, bedste Slideshow, bedste Disk Magasin, bedste Amiga Gruppe, bedste Amiga Programmer, bedste Amiga Musiker, bedste Amiga Grafiker og bedste Pack Disk.

Men det er helt op til dig!

Send dine stemmer til:

"The Official Eurochart"
Mads Pedersen
Skolegade 3
8850 Bjerringbro

(Listen er trykt med tilladelse fra The Official Eurochart(tm)).

BEDSTE STRATEGI SPIL

(titel, antal stemmer, %-del, placering sidste måned)

1.	The Secret of Monkey Island II	195	84	22	13
2.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
3.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
4.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
5.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
6.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
7.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
8.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
9.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
10.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
11.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
12.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
13.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
14.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
15.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
16.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
17.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
18.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
19.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13
20.	Indiana Jones & The Temple of the Crystal Skull	188	84	22	13

BEDSTE ARCADE SPIL

(titel, antal stemmer, %-del, placering sidste måned)

1.	Michael Jackson	218	78	22	13
2.	Michael Jackson	218	78	22	13
3.	Michael Jackson	218	78	22	13
4.	Michael Jackson	218	78	22	13
5.	Michael Jackson	218	78	22	13
6.	Michael Jackson	218	78	22	13
7.	Michael Jackson	218	78	22	13
8.	Michael Jackson	218	78	22	13
9.	Michael Jackson	218	78	22	13
10.	Michael Jackson	218	78	22	13
11.	Michael Jackson	218	78	22	13
12.	Michael Jackson	218	78	22	13
13.	Michael Jackson	218	78	22	13
14.	Michael Jackson	218	78	22	13
15.	Michael Jackson	218	78	22	13
16.	Michael Jackson	218	78	22	13
17.	Michael Jackson	218	78	22	13
18.	Michael Jackson	218	78	22	13
19.	Michael Jackson	218	78	22	13
20.	Michael Jackson	218	78	22	13

I dag står der computere koblet til Bibliotekscentralen på alle biblioteker. De er beregnet til at søge efter forfattere og titler, men efterhånden er de almindelige "hjemmecomputere" som Amigaer og IBM-kompatible også dukker op på en hel del biblioteker rundt om i det ganske danske land. Hvad bruges de nu til? Det er ret forskelligt, men de fleste er købt med henblik på at opbevare og tilbyde public domain/shareware software, som lånerne med computere kan have glæde af. Faktisk kan denne positive udvikling spores tilbage til smillets by, Århus, hvor et par ganske almindelige bibliotekarer startede en revolution for os computerejere, år tilbage.

Den spæde begyndelse

Eventyret begyndte allerede i 1987, da brugergruppen PC Århus henvendte sig til biblioteket for at høre, om de ikke var interesseret i at formidle public domain software til IBM kompatible maskiner. Det mente et par ansatte på biblioteket var en god idé, så Niels-Ove Pedersen (tilfældigvis medlem af PC Århus) og Lisbeth Christensen gik i gang, og det første lille klm var sået.

"Det var fuldstændigt uopdyrket land, og der var ikke nogen, der vidste noget som helst," fortæller Lisbeth.

Man var nemlig ret nervøse for at overtrede ophavsretsloven, så man forhørte sig alverdens steder for at få sagkyndig vejledning, førend man gik i gang, og da de endelig begyndte, fortrød de ikke.

I starten foregik det så simpelt og primitivt, som man kan gøre det, nemlig ved at udlåne disketter enkeltvis med softwaren til lånerne, der så kunne tage dem med hjem og kopiere på deres egen maskine. På den tid var der

Gå på biblioteket og hent Public Domain

Hvis du er en af de, der til stadighed søger PD, skulle du prøve at besøge et af de "ægte" biblioteker, der findes rundt om i landet!

Af Søren Svendsen

naturligvis ikke så megen pd-software, men man fik da samlet 50-60 programmer til en begyndelse.

"Det blev et stormende tilbøfsstykke, og folk kom langvejs fra, da det var første gang man overhovedet havde set noget lignende i Danmark. Folk begyndte jo først at få PC'ere hjemme på det tidspunkt."

Faktisk er der stadig enkelte, der tager chancen og prøver at tage med Ask eller Urð fra Kalundborg, blot for at hente PD; det er især Atari-ejere, der begiver sig ud på sådan en vovet færd.

Skeptiske forhandlere

Den bragende succes afstedkom, at mange biblioteker henvendte sig til Århus for at få PD, og det gik man så med på - faktisk distribuerede man disketter til 35 biblioteker en overgang. De forretteringsdrivende i byen måtte have gjort sig nogle tanker med al den aktivitet, for de var noget skeptiske:

"Hyem er dum nok til at GIVE



Lisbeth Christensen og Niels-Ove Petersen - dem har vi alt at takke for. Udstyret i baggrunden er adskillige modem og computere, dog ikke for låneren.



Jens Peter foran The Grand Old, PC'eren der var med til at starte revolutionen. Den er slidt og kunne trænge frygteligt til en ny skærm, men pengene...

software væk? Hvad nu, hvis biblioteket sidder og uddeler piratkopier af de programmer, vi selv skal leve af at sælge?"

Biblioteket skulle jo også passe på ikke at foretage sig noget konkurrenceforvridende, men de ængstelige erhvervsdrivende indså hurtigt, at der ikke var nogen fare i, at "Det Offentlige" overtog et marked, der involverede en masse besvær, og alligevel ikke kunne tjenes ret mange penge på - at der så er opstået PD-firmaer sidenhen, det er jo en anden sag.

PD for folket - et slid

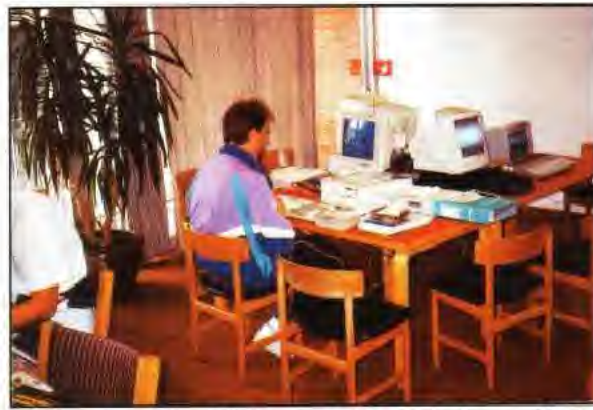
Det var dog ikke altsammen idel lykke, for bagsiden af medaljen skjulte et besvær uden lige:

"Disketterne skulle både gøres klar til udlån, de skulle ind i kartoteket, og de skulle fototekeres ved hvert udlån, og ved aflevering skulle de checkes for reservationer, for derefter at blive sat på plads på hylderne," forklarer en anelse forpustet Lisbeth.

Der var alt for meget arbejde i betragtning af, at det eneste, lånerne skulle gøre, var at tage hjem og kopiere disketten på 2 minutter. Derfor købte biblioteket



Mads Peter sidder og bruger CDTV'en med den indkøbte trackball. I drevet sidder den sidste nye CD med Fred Fish og andre serier.



Maskinparken tæller 2 PC'ere, en Amiga, en Atari og en Macintosh plus 3 CD drev.

ket en PC'er udelukkende til kopiering i 1988, hvor alle pd-programmerne blev lagt ind på harddisken, og glæden ville ingen ende tag.

"Folk stod nu på nakken af hinanden for at få taget kopier herude, for der var et ryk ind uden lige efter vi anskaffede en computer."

Efterhånden stoppede man også eventyret med at kopiere til andre biblioteker - nu måtte de klare sig selv.

Flere computere

I 1989 fik de flere apparater, nemlig en Amiga 500 og en Atari ST, da andre brugergrupper mente, de også fortjente en bid af kagen. Det kom dog til at foregå på den kedelige måde, at lånerne blev nødt til at kopiere disketter på stedet, da harddiske til disse computere stod i langt over 10.000 kroner dengang. Desværre opførte publikum sig temmelig dårligt.

"Vi var ude for, at der blev stjålet så utroligt meget, at vi blev nødt til at indstille det efter knap et halvt års forløb. Amigaen røg ned i børneafdelingen som spillecomputer, og den står der endnu."

PC'eren gik det imidlertid noget bedre med, da man for ca. 2 år siden fik endnu en maskine med en CD-ROM, og det betød et væsentligt større udvalg, samt noget mindre arbejde. I foråret '92 kom så den sidste anskaffelse til den efterhånden store maskinpark, og Amiga blev igen repræsenteret. Man fik nemlig en CDTV og en Apple Macintosh, begge i stand til at læse CD'er, og det betød fuld service til alle kendte computertyper.

Sikkerhed og vedligeholdelse

De mange dyre maskiner og ditto software kunne man mistænke for at friste svage eller voldelige



Lisbeth Christensen ved CDTV'en, men hun mestrer nu også bibliotekets andre computere, forklarer hun.



... faktisk bliver den brugt en del, fordi Atari-ejere valfarter til biblioteket, da dette har Danmarks største Atari-PD samling.

sjæle, men Lisbeth Christensen mener ikke, at der har været nogen nævneværdige attentater på maskinerne. Det værste, der er sket er, at et tastatur og en CD er forsvundet ned i en meget dyb baglomme (CDTV'en kan ikke læses), og der forsvandt også mus i starten - det ordnes nu ved, at man henvender sig til bibliotekaren for at få den udleveret. CDTV'en klares med en stor bøjle foran, og næsten alt boltes fast. De andre CD-drev kan læses, så der har ingen problemer været. Bortset fra de små episoder, opfører publikum sig pænt, og køkulturen er helt i top ved alle maskiner.

Den daglige vedligeholdelse klares af Mads Peter, en "Ung-I-Arbejde", der selv har haft en Amiga 2000 i en del år. Han sørger for at starte maskinerne og lægge ny software ind, men Lisbeth Christensen har faktisk selv godt check på sagerne, SELVOM hun hverken er af hanken eller under 25. De to er fælles om at

køre og administrere hele molevitten.

Det har ikke været muligt nøjagtigt at gøre op, hvor mange kopier der er taget, men Lisbeth har alligevel en idé om det -

"Vi har lavet et overslag, der siger, at der efterhånden drejer sig om op imod 100.000 kopierede filer om året, og til dags dato regner vi med omtrent en kvart million kopieringer ialt". Der passer meget godt med, at drevene slides meget, så populært det er.

CDTV'en perfekt til PD

Heldigvis har ideen med PD og computere spredt sig til hele landet, og nu kan man som sagt finde dem mange steder, viser en lille rundspørge til landets større biblioteker. Esbjergenserne har glæde af en MacIntosh samt PC SIG, men bibliotekar Jens Guld kan fortælle, at man har fået blod på tanden, efter at et komplet CDTV-system er faldet ganske drastisk. CDTV'en er nemlig perfekt til biblioteksbrug, da den kan præsentere et massivt udbud af public domain software - ganske uden besvær. Den klarer jo stort set sig selv, og især virus har svært ved at bide på. Faktisk har Jens Guld selv lavet en samling af PD til Commodore 64, der fylder godt og vel 35 disksider, så for sømte 64'ere ejere skulle måske overveje at valfarte til Esbjerg!

I Silkeborg er man også nået langt. Der er en PC'er med det udbredte PC SIG CD-Rom system samt en Amiga 2000, og man har for nylig anskaffet en CDTV og en Fred Fish CD'er. Randrusianere og Viborgensere har også glæde af PC Sig.

PC'ere på ca. 200 biblioteker

Hvor det er CDTV'en, der er den bedste løsning mht. Amiga software, så er det sædvanen tro straks mere kompliceret, når vi

taler om MS-DOS PC'ere, men det formentlig PC-Sig system med shareware/PD CD'er befinder sig på rundt regnet 200 biblioteker landet over. Harddisken er altid det ømme punkt og nemt at fiske med, så man har fundet på mere eller mindre fantasifulde løsninger rundt om. Det ene sted har man et lille program, der illuderer en fyldt harddisk, mens man andre steder simpelthen booter maskinen op fra en diskette eller fjerner boot funktionen fra drevet. Fælles for alle de biblioteker, vi har kontaktet, er den pæne opførsel m.h.t. hærverk: Alle melder om flinke låner. Ganske vist er der forsvundet "sager" i tidens løb, men det sker kun indtil, man finder ud af at sikre sagerne ordentligt ved at bolte computerne fast, forlange lånerkort for software osv.

Andet end software

Ud over at bruge computerne til spillenmaskiner og programlagre bliver de også benyttet i forbindelse med tekstbehandling og musik samt andre relaterede emner. Visse biblioteker har printer til rådighed. I Silkeborg havde man f.eks. et arrangement, hvor nogle aktive demo-codere lavede en slags workshop i et par dage. I Hvidovre har de sågar et helt lyd-værksted med ST'ere og synthesizer samt keyboard, og der er også en PC brugergruppe, der jævnligt mødes og benytter bibliotekets maskiner. Faktisk har flere bibliotekarer vist interesse for brugergrupper på biblioteker - så har I endnu ikke set fremskridt på jeres kanter, skulle I måske aflegge biblioteket en visit og få en alvorlig snak med bibliotekarerne! For hvorfor have et hulens besvær med at få fat i al den software, når biblioteket er til for det samme? Og ikke dyrt end busbilletten plus de medbragte disketter?



Det udfordelige katalog over Amiga-software på CD.



To unge, håbefulde computerejere forsøger at slå PC'eren for lidt software. Heldigvis er der ikke ko for tiden, så de tager det roligt.

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

***FORNY** dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betal dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐

Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Kørelærer - dit job er i fare...

Nu har du mulighed for, at lære at køre bil, i ro og mag derhjemme !

Af Marc Friis-Møller

Undervisningsprogrammer har til alle tider eksisteret på hjemmecomputere. Størstedelen af disse programmer har haft matematik eller sprog som hovedemne.

De fleste undervisningsprogrammer på markedet er også beregnet for mindreårige, og er af selv samme årsag af en noget simpel karakter. Hvis du er blandt de heldige der er over 18 år gammel og er lykkelig indehaver af en Amiga500-3000 med mindst 1 MB RAM, så vil du indenfor tre nemme lektioner være i stand til at køre en hvilket som helst automobil... i grøften.

Programmet "Køreskolens Evaluerende Prøve nr. 1", som omhandler teoriundervisning for automobiler "indtil 3500kg totalvægt og højst 8 siddepladser foruden førerens plads", holder hvad det lover; At undervise i køreskolens teori, og er som det første af sin slags et udmærket eksempel på hvad Amigaen OGSÅ kan bruges til.

Leder den uerfarne nemt igennem

Ideen bag programmet er at teknologisere den gangse teoriundervisning, og indføre computerstyret grafik/tale istedet for den almindelige løsning med dias og båndoptager.

Udførelsen af programmet kan enten ske fra harddisk eller floppy, men for at undgå for megen skiftning af disketter bør man installere programmet på harddisken én gang for alle.

Programmer fylder 8 disketter og man skal oftest skifte disk 2 gange ved hvert nyt spørgsmål. Først et skift for at hente det nye billede, dernæst endnu et for at få fat i stemmen.

Manualen er yderst udførlig og får, på trods af et ocean af stavefejl, ledt den uerfarne bruger igennem installation og videre

brug. Selve bruger-interfacet er opbygget under systemets intuition (Workbench o.lign.), og består af et vindue med forskellige valg. Som første-bruger, oftest kørelærer, skal man starte med at oprette en konto med password. Læreren er den eneste der har lov til at ændre i elevernes oplysninger, og programmet fungerer som et lukket system for eleven, som udelukkende kan gennemgå en ny test og/eller se sine resultater i sit undervisningsforløb.

Besvar trafik-spørgsmål

Når man er kommet igang, og har fået oprettet sine elever i databasen, kan hver enkelt elev prøve at besvare et antal spørgsmål vedrørende almindelig "pæn" opførsel i trafikken.

Ved prøven bliver man, ligesom ved den rigtige, forevist et tilfældigt valgt billede med en trafiksituation set udfra førerens synspunkt.

Spørgsmålene bliver dernæst udskrevet nederst på skærmen eller, hvis dette er aktiveret, udtalt af en dansktalende stemme af den tydelige slags. Ik' sonnoed hæer, og absolut heller ikke Amigaens gamle 'Say'-talesyntese.

Ved hvert spørgsmål skal eleven, indenfor et brugerdefineret tidsrum, udfylde et skema med et kryds ved 'ja' eller 'nej', efter hvad han/hun finder rigtigt.

Hvert billede har op til fire spørgsmål, som man skal besvare indenfor ca. 1 minuts tid. Resultatet vil efter hver 'omgang' blive udskrevet nederst på skærmen, og man vil sjovt nok ved billeder med kun tre spørgsmål opleve at det fjerde ikke-eksisterende spørgsmål er besvaret rigtigt (blot en lille detalje).

En anden pudsigt ting jeg oplevede var, at jeg under testen blev præsenteret for det samme billede tre gange i træk. De spørgsmål jeg besvarede forkert første gang, kunne jeg således kun ved stor anstrengelse undgå at svare rigtigt på ved de to næste. Hvem siger så at teori ikke er nemt!

Der optrådte under testen flere finurligheder af rin-

gere vigtighed, og programmet er efter min mening ikke så perfekt og brugervenligt som det burde være, og iøvrigt ser ud til at være ved første øjekast.

De foreviste billeder er i HAM-mode (4096 farver), og kan til tider virke en anelse slørede pga. den lave opløsning. Personligt ville jeg have foretrukket et lavere antal farver, og en højere opløsning. En højere opløsning kan vha. Dither-teknik 'huske' sig til et højt antal nuancer, med et yderst skarpt og genkendeligt resultat (Prøv f.eks. dette i Art Department.).

Der er selvfølgelig et begrænset antal billeder i programmets pakke, og den dovne kørelærer kunne således sidde og lade sine elever 'klikke' sig frem indtil de kunne alle billederne udenad. At dette kan være tilstrækkeligt og lærerigt hersker der ingen tvivl om, men det ville absolut være en fordel, hvis repertoire af billeder var større og af en mere varieret karakter (der er kun ialt 24 forskellige billeder).

Afvent nye versioner

Enhver start er jo svær, og omend "Køreskolens Evaluerende Prøve nr. 1" er en noget "billig" realisering af den almindelige teori-prøve, fremkommer den i det mindste fra en god idé, som andre programmører måske burde lade sig inspirere af.

Jeg vil ikke være så hård helt at forkaste nyten af MCP data's program, men jeg vil samtidig anbefale evt. købere at afvente nyere versioner, hvor programmet formål er bedre realiseret.

Fakta:

Køreskolens Evaluerende Prøve nr. 1
MCP Data, tlf.: 42 95 71 81



Superhurtig læsermarked

KØB OG SÆLG PR. TELEFON!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefonservice!
Ved at ringe til DNC's specielle telefonlinje kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr!

RING: 38 38 30 23 (ALM. TELEFONTAKST!)

HVIS DU VIL INDTALE EN ANNONCE

RING: 90 23 33 44 (KR. 5 I MINUTTET)

HVIS DU VIL LYTTE TIL ANNONCER

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger. Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge. Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori.

EMNER

- 510 PC OG IBM-KOMPATIBLE
- 521 AMIGA COMPUTERE
- 522 COMMODORE 64/128
- 523 MACINTOSH
- 524 ANDRE COMPUTERE
- 531 PC HARDWARE
- 532 AMIGA OG COMMODORE HARDWARE
- 533 HARDWARE TIL ANDRE COMPUTERE
- 541 PC SOFTWARE
- 542 AMIGA OG COMMODORE SOFTWARE
- 543 ANDET SOFTWARE
- 550 EDB-LITTERATUR OG MANUALER



Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel. Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler. Denne service udbydes af: audio media as, St. Kgsg. 72, 1264 K.

Over 400 deltagere: Musik- konkur- rencen afgjort!



Endelig har vi fundet de heldige vindere i den store og spændende konkurrence! Se straks om du er blandt de 33(!), der får en præmie!

Af Gert og Loa Sørensen

En musikalsk hilsen skal lyde her fra dommerpanelet og gjælde ud over de deltagende lande, Danmark, Norge, Færøerne og Grønland, med tak for den megastore tilstrømning af melodier til DNC's store musikkonkurrence. Pappet på Genelec højttalerne vibrerer endnu efter det vedvarende lydtryk fra de ca. 400 melodier, som vi de sidste 3 måneder gentagne gange har haft fornøjelsen af at gennemlytte. Heldigvis var kun ganske få af de indsendte melodier "imod reglementet", idet der var benyttet melodier af andre komponister, men det er småting i forhold til den blomstrende kreativitet og fantasi de øvrige deltagere har fremvist.

Vindermelodien

Instrumentalmusik giver efter vores mening en mere nuanceret oplevelse end vokal-musik, der jo har en stemme at "lære sig op ad". Instrumentalmusikkens lydbilleder påvirker vores fantasi på en mere nuanceret og selvstændig måde, og vi synes det er lykkedes for størsteparten af deltagerne enren v.h.a. Amigaens egne sam-

ples, diverse lydmoduler eller musikinstrumenter at skabe virkelig spændende musik.

Vindermelodien MARDI GRAS er indspillet i Protracker og er et godt eksempel på fuld udnyttelse af Amigaens 8 bit. Det sætter fantasien i sving, det er godt opbygget med både melodi, improvisationer, soloer og diverse riffs. Man får virkelig en oplevelse af, at det er et band der spiller.

De fleste af de øvrige kompositioner er lavet i Trackerprogrammer, enkelte andre i Bars& Pipes, Dr.T. Pro24 og Music-X, og det var en svær opgave at vælge de 18 vindere. Vindermelodierne strækker sig i stilarter lige fra sydamerikansk, funk, fusion, tecno-pop, heavy metal, og til klassisk.

Fortvivl ikke hvis du ikke er mellem de 18 vindere - kampen om placeringerne var så tæt, at mange melodier stod side om side lige til det sidste - så tab og vind med samme sind, og bliv bare ved med at spille ind (keep on recording!). For hvad er en verden uden Amiga-musik! ■

VINDER-LISTE:

1. præmie:

Morten Rasmussen, Bredstedgade 40, 121, 5000 Odense C.

Titel: MARDI GRAS

Gevinst: 1 stk. YAMAHA TG100

multitimbral lydmodul

Sponsor: YAMAHA, DANMARK

2. præmie:

Michael Pilgaard, Hjul-

magervej 35, 9300 Sieby.

Titel: KARACHI.

Gevinst: 1 stk. Kawai XS1 multitim-

bral lydmodul.

Sponsor: ANDERS HØGH MUSIK

3. præmie:

Martin Larsson, Vest-

ronningen 54, 2771 Dragør.

Titel: BELIEVE IN ME.

Gevinst: 1 stk. A570 CD-drev.

Sponsor: COMMODORE.

4. præmie:

Pelle Busch-Jensen,

Lybækstræde 6 og Noah Laux,

Vestergårningen 12, 1 TH, 2791

Dragør

Titel: ON THE EDGE.

Gevinst: 1 stk. mikrofon ELE-

CTROVOICE 257B.

Sponsor: ASCON, Ålborg.

5. præmie:

Jon J. Gaasedal, Landave-

gevej 61, Fr. 100 Thorshavn, Færøerne

Titel: ANGELICA.

Gevinst: 10 stk. DIC DAT bånd.

Sponsor: DAD, Hellerup.

6.-7. Præmie:

Kim Brandt Valbyvej

76, 7200 Slagelse.

Titel: SPRINGTIME.

Hans-Jacob Lauridsen, Østergade

72, 7900 Nykøbing Mors.

Titel: Buccaneer.

Gevinst: 2 stk. INTEROFFICE.

Sponsor: INTERACTIVISION.

8. præmie:

Kim Borup, Sct. Mathias-

gade 74, 8800 Viborg.

Titel: And when all the love is gone.

Gevinst: 1. stk. CLARITY 16 bits

sampler.

Sponsor: BETAFON, København.

9.-10. præmie:

a) Rainer A. Nielsen, Justad, 8340

Stamsund, Norge.

Titel: LATE NITE SHOW+.

b) Kenn Nielsen, Snerlevej 24 1.2.3,

3100 Helsingør.

Titel: SPACE WALK.

Gevinst: 2 stk. PC- eller AMIGA-spil

efter eget valg.

Sponsor: INTERACTIVISION.

11.-15. præmie:

a) Bent N. Olsen, Postbox 85, 3900

Nuuk, Grønland.

Titel: CHANCE.

b) Jesper Nørgård Kristensen, Vester-

bro 90, 5000 Odense C.

Titel: IMAGES OF TWIN PEAKS.

c) Jesper Blomster, Ravnkildevej 64,

1. TH, 9220 Ålborg Øst.

Titel: FLYTETyme REVISITED.

d) Sune M. Pedersen, Godthåbsvej 2,

4000 Roskilde.

Titel: FAST DRIVE.

e) Anders Straadt, Vårhøjen 72, 2750

Ballerup.

Titel: ROCK.

Gevinst: Abonnement på Det Nye

Computer.

16.-17. præmie:

a) Christoffer M. Jespersen, Herluf-

vænge 18, 4700 Næstved.

Titel: SYNTHETIX.

b) Henrik Kristensen, Støttrupvej

73, 9632 Møldrup.

Titel: DREAMS 93.

Gevinst: 2 stk. AMIGA INTER-

ACTIVISION spilnyheder efter eget

valg.

Sponsor: INTERACTIVISION.

18. præmie:

Torben Bo Risom, Søn-

derparken 15, 2 TV, 7500 Holstebro.

Gevinst: 1 stk. Cover Girl Strippoker

til CDTV.

Sponsor: INTERACTIVISION.

EKSTRAPRÆMIER:

Fra MIDI-

SÅDAN er der sponsorert 15 stk.

disks med MIDIFILER eller

MODULFILER til placeringerne

19.-33.

Alle gevinster bliver tilsendt vinderne

direkte.

Der er udviklet bunker af PD software, hvoraf noget er mindre godt, mens andet nærmer sig kommercielle produkter i kvalitet og finish. For Amigaere uden modem og CD-drev er tilgangen af PD software imidlertid ofte begrænset til computerbladens coverdisks og diskswapping mellem bekendte, hvorved det bliver sværere at udpege mange af PD-perlerne. Nu har brugergruppen M.R. Gruppen imidlertid gjort arbejdet for dig, idet de på 10 disketter har samlet de bedste PD-programmer inden for en række programkategorier. Programpakken hedder Harddisk Brugerpakken, hvilket skyldes at en del af PD-programmerne kræver harddisk, mens andre bare er mere eller mindre ubrugelige uden.

Commodores installationsprogram kommer til sin ret

Installationen af PD-programmerne på din harddisk er gjort helt automatisk ved hjælp af Commodores installerprogram, hvilket har den fordel, at du ikke behøver at nærlæse PD-programmernes manualer før du går i gang med at teste om PD-programmet er anvendeligt. Den automatiske installationsprocedure, betyder også, at begyndere på Amigaen samt ukyndige i engelsk får en fair chance for at få selv det mest besværlige PD-software op at køre. Det bør her nævnes, at installationsprogrammet især udmærker sig ved at sætte en meget brugervenlig standard for installationer af programmer på Amigaen, idet du altid kan bede om hjælp undervejs, samt udprinte en log, der holder styr på, hvilke filer der blev oprettet/ændret under installationen. Ved installation af nye libraries checkes der endvidere for versionsnummer, således at du nemt kan sikre dig at du ikke overskriver et allerede eksisterende bibliotek med et tilsvarende af ældre dato.

Med tiden forventes stort set alle Amiga programmer at bruge af Commodores installationsprogram, det er i hvert fald ideen med programmet.

Backup programmer

En minuts gennemgang af alle PD-programmerne er der desværre ikke plads til, i stedet følger en kort beskrivelse og vurdering af nogle af de væsentlige programmers anvendelighed.

Den første kategori af programmer er backup-programmer, der helt klart bør have en høj

PD PÅ SPISESEDLEN

Når der skal rekvireres PD-software kan du lige så godt starte med at skille det nyeste og bedste ud fra resten. Harddisk brugerpakken fra M.R. Gruppen er et ihærdigt forsøg herpå, og så får du samtidig ekstra hjælp til installering af pd-programmerne.

Claus Leth Jeppesen

stjerne hos enhver prøvet harddisker.

På den første disk finder du derfor intet mindre end 4 forskel-

lige backupprogrammer, og her foretrækker jeg personligt Abacup V2.4, der giver dig mulighed for selv at specificere en

ekstern pakke (f.eks. Nico Francois's Powerpacker). Dertil kommer at Abacup har en glimrende verify funktion, der konstant tester for fejl på de anvendte disks. Restore funktionen virker også som en sød drøm, idet en datafil med en liste over samtlige filer sæves på sidste disk, og når den først er loadet, kan du blade rundt i et directory-træ og udplukke ønskede filer efter behag.

Blandt backup-programmerne er der også et interessant alternativ til back-ups på disketter, kaldet V-Backup. Programmet er et Video-backup program, men du bør være opmærksom på at du helst skal være ferm til elektronik, idet du skal lave dit eget (rimeligt simple) print ud fra et diagram, hvis du da ikke er så heldig at ligge inde med programmet NEWIO (vist nok et kommercielt prg.), der kan udprinte printet direkte på folio.

Med V-backup følger en komponent-liste, men før du går i gang bør du alliere dig med din tysklærer i et tværfagligt elektronikprojekt, for programmet og manualen er på tysk.

Directory utilities

På diskene finder du naturligvis indtil flere forskellige directory utilities, hvoraf den mest anerkendte vel sagtens er SID 2. Dette fremragende dir utility, giver dig masser af filmanipulationsmuligheder såsom f.eks. kopiering, sletning, pakning og renaming af filer. Det eneste der mangler i den vedlagte version, er muligheden for at save dine egen konfiguration. SID 2 er nemlig en Shareware Trialversion, så den endelige version fås først ved at



SID II må siges at være det mest suveræne dir utility til den travle Amigaer, der hellere bruger musen end tastaturet.



Har du en videobåndoptager samt en dansk/tysk ordbog ved hånden, er det slet ikke noget dumt projekt at bygge et print til V-backup.

sende 25 dollars til Timm Martin i USA. Gør det, for han fortjener rub og stub for dette suveræne program.

Andre HD-Utilities

På disk 5 finder du indtil flere forskellige sikkerhedssystemer så som Lockit, Pass99 og Amistation, der formener uønskede elementer adgang til din computers harddisk, medmindre de har adgangskode.

Et andet yderst praktisk harddisk redskab er programmet Reorg, der er et harddisk optimeringsprogram. Det forhindrer filfragmentering, d.v.s. at dine filer ligger i flere små "bidder" hist og pist på harddisken. Ved at omstrukturere harddiskens filer, således at de ligger i enkelte sammenhængende blokke, forøges harddiskens hastighed ofte betydeligt, da læsehovedet ikke længere behøver at hoppe rundt på disken for at læse filen.

Compress Disk er et andet interessant harddisk program, der laver en såkaldt virtuel partition på din harddisk, hvor alle data bliver komprimeret ved Ross Williams LZRW3-A algoritme, med en gennemsnitlig reduktion i filernes størrelse på omkring 54 pct. Compress Disk kan dog kun bruges af Amigaere med minimum Kickstart 37+.

Vælg din ynglings teksteditor og pakkeprogram

Udbuddet af teksteditorer er noget sparsomt, men til gengæld meget spændende. Særligt interessant er en teksteditor ved navn TeXt Plus Professional, som fungerer som en slags frontend til det berømte og meget forbrugergressive PasTeX. PasTeX er nok det tekstbehandlingssystem, der mest af alt minder om et DTP-system m.h.t. avancerede funktioner. Desværre skal det nærmest programmeres, før de flotte illustrationer strømmer ud af printeren. Med TPP kørende får du WYSIWYG i PasTeX, men også uden PasTeX er TPP en glimrende teksteditor.

På de næste diske ligger der et væld af forskellige pakkeprogrammer, hvor du bl.a. finder PowerPacker, LHA, Imploder, UNARJ, AmiZip og alle de andre. De er alle gode at have ved hånden, for at mangle en udpakker er som stå med en værktøjskasse uden skruetrækker.

De resterende utilities er en blanded landhandel af skærmblankere, HarddiskCache programmet, Check/Fix-disk og menuprogrammer (se boks).



Imploder producerer selvudpakkende arkiver

Konklusion

Det må konstateres at det er en ret cremet blanding af PD-programmer, du får for de 249 kr. som harddiskpakken koster. Umiddelbart lyder prisen en smule i overkanten og det er den måske også, men husk nu på at det trods alt er 10 disketter du får, hvis kvalitet er lysår over gennemsnit. M.R. Gruppen har også lagt et arbejde i installationen af PD-programmerne, der dog ikke altid er fuld tilstrækkelig. Selv om alle filer er lagt ned i systemet, skal du med en del af programmerne stadigvæk selv indskrive f.eks. Assigns i startup-sekvensen. Det bør her nævnes, at en fuldstændig automatisk installation godt kan være mere eller mindre umulig med mange af de mere komplekse PD-programmer.

Karakteristisk for god PD-software, er nemlig ofte, at programmerne har gjort megen for at løse den aktuelle programopgave, og i mindre grad fokuseret på at gøre programmet pænt og brugervenligt. En sammenligning af mit eget Utility directory med programmerne fra M.R. Gruppen, viser på mange områder slående ligheder. Programmer som Abackup, Snoopdos, Huge, View80, Sysinfo og mange af de ovenfor nævnte, er små PD-guldklumper, du ikke bør snyde dig selv ved at overse.

Fakta

Harddiskpakken, kr. 249,-
M.R.Gruppen tlf.: 56 63 22 77

Læs iøvrigt mere om ABack og ReOrg, i "Det Alternative Hjørne" andetsteds her i bladet.)



Husk altid at tage en backup af din harddisk, før du bruger Reorg, det kan gå galt.

Boks 1: Harddisk- pakkens indhold:

Disk 1: Abackup, Kwibackup, MRbackup, AmiBackup, VideoBackup, MRbackup, Ami-backup

Disk 2: MegaD200, Qfiles, Filemaster, Dirwork

Disk 3: SID 2

Disk 4: Smenu, LaserMenu, AMIDOCK, BFmenu 12, AHDM_38A

Disk 5: epu, LockIt, Amistation, Pass99, Intelkey, Reorg, CompressDisk, Superlockram

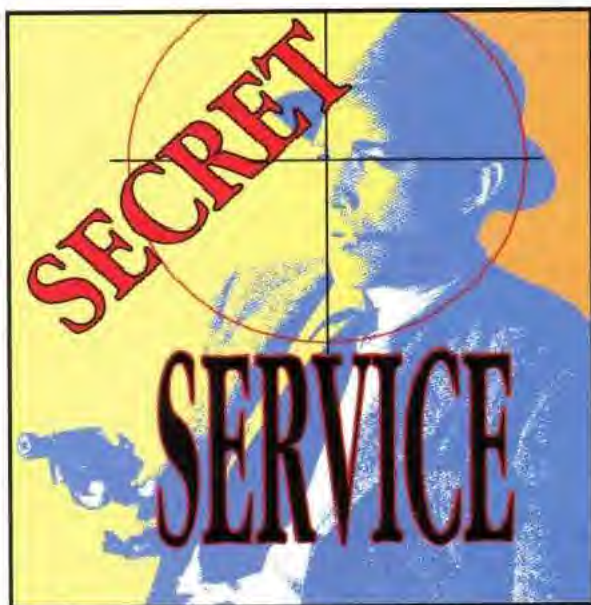
Disk 6: TPP400EN, MegaEd

Disk 7: Aii, PKAZIP, AmiZip, UNARJ, Arc023, REARC2.11, Lha, Unzip51

Disk 8: DMSProfessional, OWS100, ZOOM54

Disk 9: Superdark, Imploder, PowerPacker

Disk 10: Sysinfo, FixDisk, WFV, Hyper101, Makelcon, CheckDrive, Snoopdos20, Lcrypt, DF0toDF4, MagicMenu, CacheX10, Huge, Speedup



Den hemmelige tjeneste har været på sommerferie, og kom hjem med kufferten fuld af de nyeste tips.

KGB

Endelig kan vi bringe løsningen til dette unikke adventure fra Cryo og Virgin. Anders B. Christiansen fra Korsør får en spilpræmie for sine anstrengelser.

Forlad rummet, gå til Vovlov's kontor, forlad rummet, gå til Golitsin's kontor, sig hvad du hedder til vagten og vis ham ID, gå indenfor, undersøg skrivebordet, tag alt, undersøg telefonen, tag alt, undersøg kommoden (låst), undersøg radioen, tag batterierne, gå til vagten, bed om nøglen, gå indenfor, lås kommoden op, tag alt, vent lidt (Golitsin's søster kommer), spørg hende lidt ud og sig, at hun må gå, brug batterierne på båndoptageren, lyt til båndet, kig ud af vinduet, gå ud, giv nøglen til vagten, gå til Department P, gå til Vovlov's kontor, fortæl alt som det skete og giv ham båndet. Vær ærlig og få en ny mission. Tag til din onkel Vanya, gå op på værelset, undersøg skabet, tag tøjet på, undersøg skuffen, tag pengene, tag til Kursk-gaden, venstre, ind ad døren, op, tænd en tændstik, undersøg skabet, tag alt, ned, ud, 4xvenstre, ind ad døren, op, smid clipboardet, ind ad første dør på højre hånd, sig "the barman said...", "allow me to..." giv 30 dollar, højre, gå ud på gangen, tag clipboardet, bank på dør 7, sig du vil stille hende nogle spørgsmål, svar et eller andet (indenfor), snak med pigen til venstre, sig at du er i gang med en opinionsundersøgelse, svar 2,1,2, spørg om

naboerne som et, derefter om Bellusov og Chevchenkova. Sig derefter "I'm investigating..." og vælg svarene 2,1, gå ud på gangen, bank på nr.5 (Bellusov), spørg om Lefortovo, svar 1,1,1, ned, bank på dør nr. 4, svar "no", så 1, (indenfor) 3,1,2, ud på gangen (der er 2 mænd på vej op),

op, drop clipboardet, ind i klubben, venstre, vent til der er en der går på toilettet, gå derind når han kommer ud, tænd lyset, undersøg skraldespanden, tag heroinen, ud, snak med Pecka, gå med dem, angrib Lyonka, undersøg ham, tag dirken, flyt liget til højre, smid det i skraldespanden, gå flere gange til højre, brug dirken på døren, gå ind, forlad rummet (den røde pil), tænd en tændstik, undersøg kassen, tryk på kontakten, gå ud af døren til højre, en gang til, gå fire gange til højre, ind ad døren, op, bank på dør 6, svar 3,2,3,2, (indenfor), 2,3,2 (udenfor), drop heroinen, brug dirken på dør 8, gå ind ad den øverste højre dør, tænd lyset, undersøg skuffen, tag håndene, brug dem på videoen, undersøg det hele, tag alt (hvis du får "selskab" midt i dine undersøgelser, gør det ikke så meget - du kan komme tilbage senere), sig noget til de nyankomne (du bliver smidt ind i et lille rum), undersøg bordet, tag alt, ødelæg mikrofonen, vent, sig alle fire 4 muligheder, svar 3,1,3,1,1,3 (en mand bliver skubbet ind), svar ham, 3,2, (Rita løber ud), snak med manden, lyt til døren, vis Harry mikrofonen, undersøg brummen over døren, svar 1,1, kald på Rita, svar: 4,1,1,1,2,1,3, angrib Rita, svar 2, flyt Rita til sofaen, undersøg skuffen, tag alt, gå til videorummets, undersøg alt, tag alt, gå til stuen, gem dig bag dør 8, vent, angrib Verto, undersøg ham, tag alt, brug kameraet på det blå papir, læg det blå papir

på Verto, gå ud, ned, ud, fem gange til højre, undersøg alle billederne, de to mærkelige tekster betyder: Leningrad, Aug. 16, 3 PM, Ladoga Park, gå til Department P, svar 1) til Vovlov, svar Galushkin, snak med Guzenko.

Vi lader Rukov og de andre i stikken indtil næste måned.

PREY

De flinke fyre fra KirkMoreno har sendt et par nyttige tips til denne fremtids-gyser til CDTV:

- Et keyboard er langt nemmere at bruge en fjernbetjening.

- Døre og airlocks åbnes ved at gå lige mod dem. Hører du et bump, er det fordi du har været der før.

- Det første du skal gøre er at skaffe dig ilt!

- Det er meget vigtigt, hvis du vil overleve, at du gør langs ydervæggene i Store-sektoren. Gå ikke ned af midtergangene! Det er her, de hårdeste aliens lever.

- Hvis du vil have højeste rang og belønning, skal du rede mindst 90 fanger.

1 kamp:

- Øv dig godt, før du går igang med det rigtige spil

- Du kan KUN slås, hvis du har et våben.

- Bevæg dig først når fjenden har gjort det.

- Fjenderne bevæger sig på to måder, og hvilken de vælger kan aflæses både i grafikken og gennem lydeffekterne.

FLASHBACK

Easy: Back, Loup, Cine, Good, Spiz, Bios, Hall

Normal: Play, Toit, Zapp, Lynx, Scsi, Gary, Pont

Difficult: Clop, Cara, Cale, Font, Hash, Fibo, Tibs

Hans K. Skovfoged fra Frederiksberg forklarer iøvrigt, hvordan man gennemfører sidste bane:

Hop op på platformen, tag elevatoren op, aktiver bipperen og switcen. Gå videre, lok øglemanden op på det flade stykke og dræb ham. Tag elevatoren ned, lad op, gå tilbage til elevatoren, som desværre er væk. Lad dig falde ned i venstre side af skærmen og bliv ved med at holde fire nede, til du får fat i kanten. Dræb øglemanden. Tag nøglen, åben døren, kravl op, save, kig efter musen og gå igenem når strålerne er slukkede, hop ned, åben døren, hop ned på elevatoren, tag med den op, kast receiveren ned, dræb øglemanden dernede (husk at side ned!), rejs dig op og skyd en



gang på globussen. Sæt dig ned igen. Bliv ved til den er ødelagt. Kast receiveren ned og når du selv er nede, skal du gå helt til venstre, tage elevatoren ned, aktivere bipperen og save.

Gå ind i rummet, skyd de to øgler, pistolen tilbage i bæltet, en gang op i højre side. Skyd dimsen i midten et par gange, ned, skyd fjenderne, gå en gang op i venstre side, skyd dimsen, tilbage til højre side o.s.v., til der ikke kommer flere. Gå til højre, tilba-

ge og åben døren. Tag elevatoren ned, hop til højre og skyd øglerne (sig mig, bliver det ikke lidt ensformigt? - Red.) Kast receiveren igennem strålen, læg bomben på elevatoren, tryk på knappen, kast receiveren tilbage igennem strålen, løb tilbage, save, op, højre, save, igennem døren, stil dig, så du er skjult af rumskibsfoden, leg elevator og du er igennem!

DARKSEED

Jesper D. Lund har ilet til hjælp med fortsættelsen til løsningen af dette horror-spil. Vi er nået til dag 2:

Efter endnu en uhyggelig materielt, får du igen hovedpine. Tag en hovedpinepille som før og husk dit morgenbad. Gå herefter ned til garagen og tænd for radioen. Nu vil en uhyggelig stemme tale til dig. Gå herefter ind i dit hus af hovedindgangen. Fra nu af skal du bruge rebet til at komme ind og ud af huset. Når du kommer ind, skal du vente på postbudet. Tasten "T" får spillet til at gå hurtigere frem. Når det ringer på, skal du åbne og tage imod det stykke, som mangler af spejlet fra stuen. Nu skal du gå ind i den mørke ver-

den bag spejlet. Når du er igen-nem, skal du gå ind af den højre dør. Du kommer nu ind i endnu et rum, hvor der er et bord med nogen interessante planer på. Læs dem. Gå nu igennem døren til højre og brug teleporteren. Du bliver teleporteret et andet sted hen, og herfra skal du gå igennem den venstre dør og ud på balkonen. Imellem de to udgange er der et håndtag. Brug handskerne på det, og den dør, der før var lukket i kranierum-met, vil nu være åben. Gå tilbage og ind af den nye dør. Bliv herefter ved med at gå til venstre til du kommer til endnu et rum. Her finder du en skovl, som du skal tage med dig. Gå hele vejen tilbage til spejlet og igennem det. Gå ud på kirkegården og find John McKeegan's grav. Grav

ham op. Du finder nu de sidste sider fra dagbogen, som du bør studere nøje. Når du kommer hjem, bliver du arresteret af poli-tiet og smidt i en celle. Her finder du en hovedpude, hvor du skal lægge hårnålen, handskerne og pengene under. Brug så kop-pen på gitteret, og giv Delbert's kort til fængselsberjanten. Du er fri, og ved siden af lampen er der en pistol. Stjæl den og gå ud af døren. Gå tilbage til dit hus og ind bag hækken. Fortsæt forbi garagen og ind i baghaven. Her vil du møde Delbert, som ska have whiskeyen. Husk at tage pinden, som hunden efterlader. Gå igennem spejlet igen og ind af døren til kranierummet, som du åbnede med håndtager. Bliv ved med at gå til højre til du møder Mørkets udgave af hun-

den. Kast pinden i afgrunden og den vil ikke længere genere dig. Gå ind i Mørkets politistation. Du bliver endnu engang arresteret og din pistol bliver konfiske-ret. Tag hårnålen, pengene og handskerne fra puden, dirk låsen op med hårnålen, og du møder en anden fange ved navn Sago. Han vil give dig et usynligheds-pandebånd for hårnålen. Byt med ham, men brug ikke pande-båndet endnu. Gå ud af passa-gen og forbi fabrikken. Du står nu foran en bygning, brug pandebåndet og gå forbi vagten. I det særlige rum skal du starte maskinen. Et kvindeansigt kommer til syne, og når du har fået mikrofilmen, er det tid til at ven-de hjemad. Tag dig en lur og drøm sødt til næste nummer.

LEMMINGS 2

Dr. Jones fra Vesterbro ville lige fortælle, at hvis du starter med at clicke øverste venstre hjørne på hovedmenuen og derefter fortsætter uret rundt med de andre hjørner, vil du høre en Lemming sige "Let's Go!" og herefter har du mulighed for at

vælge ALLE baner i hele spillet!

Desuden har Michael Strøm fra Skibby en smart måde at gennemføre spillet på med guldmedalje. På første bane på hvert level skal man dræbe alle lemmingerne på nær 1. Med denne ene lemming skal man så gennemføre banen og få bronze.

Men næste gang man gennemf-r en bane, får man en 1. plads. Når alle banerne er gennemført, får man bronze.<r

Men, spiller man nu igen 1. level igennem, og redder alle lemmingerne, bliver medalje-stykket til guld!

Brug pause-funktionen, når

du skal styre en superlemming. Efter et tryk på pause-tasten kan du nemlig frit rykke cursoren og dermed nemt gennemføre banen med een superlemming (forud-sat der kun er een lemming på banen).

CHAOS ENGINE

Mange, heriblandt Thomas W. Jessen fra Sønderborg, har fundet ud af, at hvis man har taget alle sølvnøgler og aktiveret "noden" i World 1, level 4, så kommer man forbi en åbning i en busk. Man skal imidlertid ikke gå ind af den, men istedet fortsætte op til "par-ty-stjernen". Når man har taget den, skal man skynde sig ned til hullet - når man det, har man alle gode våben og egenskaber med sig i resten af spillet!

ALONE IN THE DARK

Jan Jørgensen, Skjern er blandt de mange, der har sendt løsning-en til Infogrames' bedste spil nogensinde:

Huset har fem etager. Du star-ter på loftet, nedeunder er 2. etage, så 1. etage, stueetage og til sidst kælderen. Bøgerne behøver man ikke at tage, da du ikke har brug for dem. Kun den falske bog til biblioteket er vigtig.

Loftet

Løb hen til kabinettet og skub det til det står foran vinduet. Skub kisten hen til lemman, åben kisten og tag riflen og lampen fra bordet. Åben kabinettet og tag det gamle indianer-tæppe. Gå til 2. etage.

2. etage

Søg på hylden efter olie til lam-pen og tag buen. Åben døren og gå ind af den første dør til ven-

stre. Tag nøglen fra skrivebordet, åben kisten og tag sablen. Gå over til den første dør til højre og luk den efter du er kommet ind. Gå ind i det andet værelse, tag vasen og kast den. Husk at tage nøglen. Skyd monsteret med riflen. Brug nøglen på skabet, tag de to spejle. I det andet værelse til venstre skal du åbne skabet og tage første-hjælpskassen, der først skal brug-es, hvis du har brug for den. På toppen af trappen sætter du spej-lene fast på statuerne. Når mon-strene er døde er der fri passage til

1. etage

Gå til højre og åben skabet. Tag riffelkuglerne. Tag tændstikkerne og pladespilleren uden at forstyr-re spøgelsen i stolen.

Stueetage

Gå til venstre til de to døre, åben døren til højre. Søg efter pile ved statuerne, undgå edder-kopperne og gå ud fra værelset. Gå tilbage til 1. etage.

1. etage, andet besøg

Gå til venstre gennem gangen, åben den anden dør på gangen. Løb ind på badeværelset, tag kan-den og løb hurtigt ud. Åben 3. dør, fyld lampen med olie og brug tændstikkerne på lampen. Tag statuen og led efter pistol-kuglerne. Åben den fjerde dør, hæng det gamle tæppe over male-riet af pelsjægeren. Skyd på indi-anerbilledet, som er i den mod-satte ende (mon du skal bruge

pile eller pistolkugler?) Gå ind, tag den bog, skub uret og tag nøglen. Gå ud og hen til døren i midten af gangen. Åben døren og sæt lampen på gulvet, undgå monsteret, gå til venstre og du vil opdage en hemmelig dør ved bogreolerne. Læg den falske bog til højre for døren og gå ind. Tag talismanen og daggertene fra hylden. Brug den krumme dag-gert på monsteret. Tag lampen og gå ud af de lukkede døre. Smid statuen på rustningen. Tag sværdet og gå til stueetagen.

Vi fortsætter næste måned.

TAK TIL BL.A.

Abudar Khunder, Malmö
Peter Herand, Somewhere
Mikael Maegaard, Galten
Michael Olsen, Rødvig Stevns
Kaja Gies, Munkbo
Bruno Rene Hoter, Koge
Jesper Rønn-Simonsen, Danmark
Johannes Svane, Assens
Lars Christensen, Stenløse

HJÆLP!

Pawell Hryniewicz bringer hjælp til den nødstedte læser fra nr. 6, der sad fast i Indiana Jones.

Først og fremmest skal Indy kigge i Grail Diary for at finde de noder, han skal bruge. Læs noder-ne fra venstre til højre. En node på øverste linje repræsenterer det første skelethovede, en node på

den næste repræsenterer det efter-følgende o.s.v.

Når du har spillet alle tonerne, skulle døren gå op.

Tak for hjælpen - også til Søren Larsen, Virum.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, del-tager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

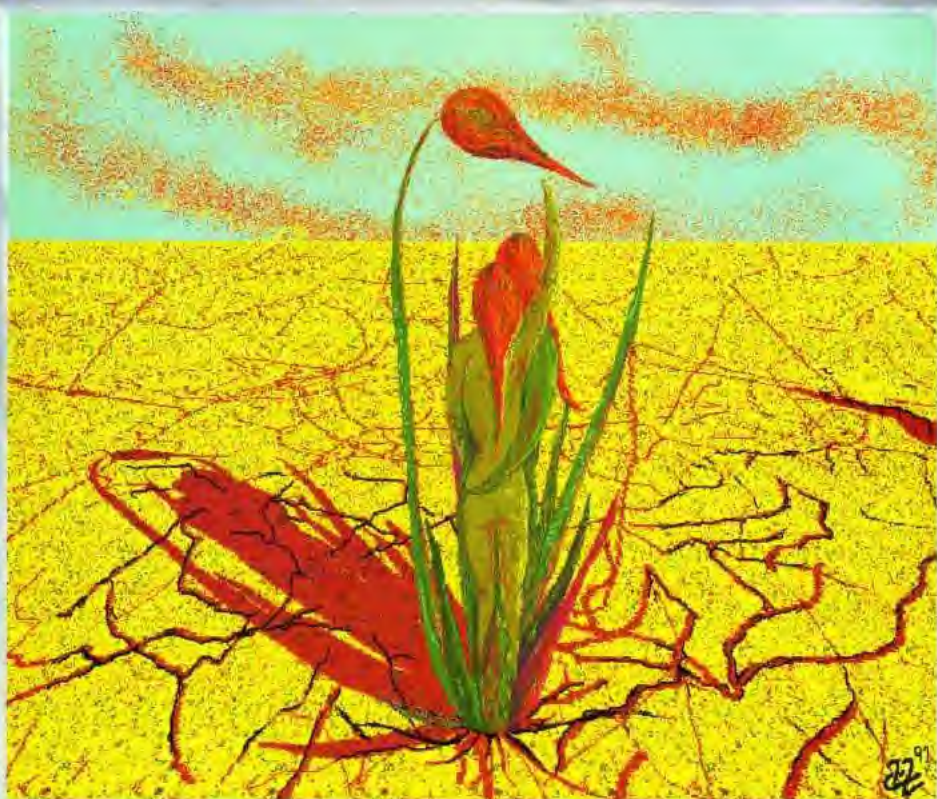
Secret Service
Det Nye COMpuTer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Denne måneds
spilpræmier er
sponsoreret af:



GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Blomst"

Denne måneds vinder er en smuk kombination af perspektiv og natur. Vi ser et øde landskab, tomt og dødt, men alligevel i stand til at producere liv - i dette tilfælde en blomst. God brug af skygger og flair for detaljer!

Anne Zedeler
Frølichsvvej 6
2930 Klampenborg

Sjovt tema og godt valg af levende farver. Minder mig en del om "Residents" - gammelt band som klædte sig ud som gigantiske øjeballer når de gik på scenen.

Tue Henriksen
Gothersgade 25
8800 Viborg

Pænt billede lavet af ukendt 3D-program. Valg af lys og overflade er gennemført, men der mangler ligesom noget i helheden. Måske en mindre detalje for at gøre billedet mere

unik, ville hjælpe. 3D billeder af computerborde er lidt af en kliché idag! Husk på at et 3D billede altid vil se godt ud, ligemeget hvad du gør. Spørg altid dig selv: "hvad kan gøre mit billede interessant, eller er det bare endnu et 3D-image som ser godt ud?"

Anne Christiansen
Svavevej 6
6000 Kolding

Brilliant brug af komposition og vinkel giver dette billede en kraft. Jeg er især imponeret over flammerne som jo i virkeligheden er et meget svært emne at tegne. Min eneste kritik er at nederste venstre del synes ufærdigt - hva' synes du?

Flemming Thomsen
P O Pedersensvej 41,
7500 Holstebro

Sødt surrealistisk billede!
Anders Andersen

Aalborgvej 27
9370 Hals

Ikke et kunstværk, men et godt eksempel på kommercielt design. Jeg synes dette logo er veltegnet og passer udmærket til titlen.

Et fint landskab og smukke farver, men med et stort minus - billedet minder mere om et computerspils titel end et originalt stykke kunst.

Flemming Jørgensen
Stadionallé 8
4970 Rodby

Desuden skal for en god ordens skyld nævnes at sidste Gallerys vinder viste sig at være en kopist - Jonathan Low er hermed ekskluderet fra fremtidige Gallery's og dette vil gælde samtlige kopiste som bliver opdaget - så er spørgsmålet bare: "er det ydmygelsen værd?"

Marlene kommer med 7 nye billeder samt en grufuld afsløring



"Don't be silly"



"plc 0001"



"Fire walk with me"



"Knight Rider"



"No babies allowed"



"Full contact"

CDTV?

Jeg er den lykkelige ejer af en Amiga 500, men tænker på at skifte til Amiga CDTV. Grunden er, at der er betydelig bedre grafik, og at en CD-ROM kan rumme 681 almindelige disketter. Jeg har følgende spørgsmål om CDTV.

1. Kan en 1084 monitor køre sammen med cdtv?
2. Er der nogen fremtid i cdtv?
3. Hvad koster en cd, og hvad koster et originalt spil/program?
4. Kan man købe tegneprogrammer fx DeLuxe Paint, musikprogram o.s.v.

Bjarke Friedrichsen
Vesterhøjsvej 1, Rørkær
6270 Tønder

1. Ja. Commodore lægger nemlig stor vægt på, at alle Amigaer kan bruges sammen med 1084 eller et fjernsyn.

2. Godt spørgsmål; men kun Commodore ved, om de sætter prisen ned, for at slå igennem på markedet, eller for at slippe af med restlageret. Jeg er lidt skeptisk.

3. Da man ikke kan kopiere en cd, findes der kun originale spil/programmer, og priserne på dem varierer selvfølgelig meget. Se annoncerne.

4. En cdtv er også en Amiga, og derfor kan du bruge de samme programmer som på din A500.

Til sidst et par bemærkninger. Det er rigtigt, at en cd kan indeholde lige så mange data som 681 disketter; men da du ikke kan kopiere disketterne over på cd'en, er det en teoretisk sammenligning uden praktisk værdi. Det er derimod ikke rigtigt, at cdtv har bedre grafik end A500. På en cd kan der være mere grafik end på en diskette; men kvaliteten er den samme. Bedre grafik får du f.eks. med A1200.

Laserprinter

Jeg skriver fordi jeg har bemærket at flere har søgt råd om fuld udnyttelse af laserprintere.

Jeg har en Sharp laserprinter (emulerer HP-II), og har også haft problemer med at få printeren til at udskrive mere end 8"10 tommer (20,3 x 25,4 cm) fordi Commodores printerdriver ikke tillader mere. Nu har jeg imidlertid købt programmet Wordworth og med det fik jeg printerdriveren Ww_HP_Laserjet, som kan udskrive 20,3 x 27,9 cm. Har man ikke Ww, kan man også prøve med driveren HP_Deskjet. Den klarer 20,3 x 26,2 cm; men man skal selvfølgelig stadig have 1 - 1,5 MB i printeren.

Bortset fra det kan jeg ikke for-



Ved Lars Jørgen Helbo

stå, at Commodore ikke gør mere ud af deres printerdriver; men det kan I vel ikke gøre noget ved.

Allan Holm Nielsen
Ingerslevsgade 112, S. th
1705 København V

Mange tak for de gode råd, jeg ved, der er en del, som kan have fornøjelse af det. Men som du selv siger, den første forudsætning er rigeligt RAM-lager. Ved 300 dpi vil 1,5 MB være passende, på de nye 600 dpi-printere som HP IV, kræves 4 gange så meget, altså 6 MB.

Nej vi er ikke Commodore; men jeg deler din undren. Amigaen har en fremragende printerinterface, som burde støttes af mange, gode drivere. DOS 1.2 udkom i 1987 med 22 drivere, DOS 2.1 kom i 1992 med 28. Det er ikke nogen rivende udvikling. Til sammenligning leveres Windows 3.1 med tilpasninger til mere end 450 forskellige printere.

Amiga, PC, Mac?

Jeg har haft en Amiga 500 i et par år, og overvejer nu kraftigt, at skifte til A1200. Jeg skal starte på handelsskole, hvor den især skal bruges til tekstbehandling og DTP.

1. Kan Amiga 1200 bruges til dette formål, eller er f.eks. en 386 PC'er/macintosh et bedre alternativ? Selvom bladet lever og ånder for Amigaen, håber jeg du vil svare ærligt.

2. Da mit gamle fjernsyn er ved at give op, vil det blive aktuelt med en monitor. Får man brug for de høje opløsninger, eller kan

man klare sig med en 1084?

3. Hvor meget tror du man kan få for en brugt A500 med Kickstart 1.3 og manualer?

Thomas Sahl
Topasvej 27
6000 Kolding

Jamen så lad mig da være ærlig. A1200 er fremragende til DTP; men det kræver en god monitor, f.eks. en 1960. Et fjernsyn eller en 1084 er helt uegnet til det formål. A1200 med 1960 kan også bruges til tekstbehandling; men udvalget af programmer er ikke alt for godt.

Men da jeg nu har lovet, at være ærlig, så synes jeg også du skulle undersøge, hvilket system skolen har. Måske bliver du der tvunget til at arbejde med Word, DSI eller MacWrite, og så ville det sikkert være smart, hvis du kunne bruge det samme derhjemme. Måske skal du også arbejde med bogføring, og det er ikke Amigaens stærke side.

Jeg købte selv en brugt A500 for 3 måneder siden, pris 1000,-

RAM

1. På de fleste hardcard's kan der monteres op til 8 MB. Fungerer de som ren rå fast-RAM, så der kan være 16 MB i en A2000 (hardcard-RAM-kort)?

2. Kan man købe en løs 68040, og hvad koster dyret?

3. Hvis man smider sådan en, og 2 MB RAM i en billig A4000-30, har man så en fuldblods A4000-40 (bortset fra harddisken)?

4. Jeg har vistnok læst, at super

hires på A1200 og A4000 har 1280 x 512 punkter; men det er da bare en forvokset mid-res. Er der noget jeg har misforstået?

Martin Green-Andersen
Sønderskovvej 10
7650 Boulvingbjerg

1. RAM på et hardcard kan godt være rigtig fast-RAM. Det er det f.eks. på GVP's kort. Men en A2000 kan højst udnytte 2 MB chipRAM og 8 MB fastRAM. Har man et hardcard med 8 MB, kan man altså ikke samtidigt bruge et RAM-kort.

2. Ja, den koster godt 6000,-, men vil sikkert falde kraftigt i den kommende tid. Især når 68060 kommer på markedet.

3. Ja, bortset fra CPU'en, RAM- og harddisk-størrelsen er de to A4000'er helt ens. CPU'en sidder endda på et lille kort for sig, så den nemt kan skiftes ud. Det er derfor en virkelig god ide, at købe en A4000-30 nu, og så opgradere, når 68040 er blevet billigere.

4. Der er noget, du har misforstået. Der findes nemlig ingen "midres". Amigaen har kun lores med 320x256 og hires med 640x256. Begge dele findes derudover i interlace.

Workbench

Vil du ikke forklare lidt om, hvad c, l, s, libs og devs på disketten egentlig betyder. Jeg er klar over, at det har noget med startup-rutinen at gøre.

Søren Larsen
Blåregnmønt 15
2830 Virum

Det er underkataloger eller direktories, som er beregnet til bestemte typer af filer. I kataloget c finder man eksterne DOS-kommandoer og andre små programmer. Hvis man kalder et program i Shell, og DOS ikke kan finde det andre steder, søges i c.

devs og l bruges til styreprogrammer for eksterne enheder. Heri finder man f.eks. styreprogrammer for diskettedrev, printertilpasninger, filer med tastaturbelegninger o.s.v.

s er beregnet til forskellige tekstfiler. Mest kendt er startup-sequence; men det kunne også være andre batch-filer eller programmer skrevet i ARexx.

Kataloget libs indeholder endelig de libraries, som ikke ligger i Kickstart. Et library er en samling af procedurer, som kan udnyttes af flere forskellige programmer.

GUNSHIP 2000

Microprose

Prøv hos ESCape (31-396366)



Min verden er en flimrende firkant. Den er så virkelig, så nær, at den fylder hele mit hoved, men hvis jeg rækker hånden frem, mærker jeg kun det kolde glas og hører en kort summen af statisk elektricitet. Lyden har svært ved at trænge igennem rotorens rytmiske flaksen, men den er der.

Jeg holder fastere om joysticket, der sammen med tastaturet gøder flimrende verden på skærmen til min verden.

Nu flyver jeg næsten 200 kilometer i timen. Min helikopter farer lavt hen over markerne med næsen pegende mod jorden, og når jeg flyver over et træ eller en elmast, trækker jeg uvilkårligt benene til mig. Den eneste grund til at flyve helt hernede er fjenden, men den grund er også god nok for mig. Jeg ved af erfaring, hvor mange lys et enkelt antiluftmissil kan slukke på en helikopters instrumentbræt.

Hvis du køber Gunship 2000, køber du en adgangsbillet til en verden præcis som min. Så kan vi udveksle historier i messen.

Primary target

Når du møder den første dag og taster dit navn ind på opslagstavlen som den eneste aktive pilot, er du warrant officer candidate. Når du går hjem på den yderste dag, skulle du gerne være brigadegeneral med mindst Et komplet sæt medaljer. Vejen er lang, og de første mange stop hedder "træning" og "solomission".

Du bestemmer selv, om du vil udstationeres i Mellemøsten og slås mod Iran og Irak, eller om du vil blive i Europa og forsvare den vestlige verden mod en sidste fællesrussisk anstrengelse for at opnå hurtig velstand.

Dine ordrer følger krigens monotoni. Primære mål skal nedkæmpes, der skal sekundære også, og samtidig skal du helst være i stand til at flyve tilbage til basen, når din mission er fuldført. Du er selv med til at bestemme, hvilken af syv forskellige helikoptere du vil flyve i, og mekanikerne installerer netop de missiler og raketter, du peger på.

Du sætter dig i pilotens sæde, spænder sikkerhedsbæltet og varmer motoren op. Det tager kun nogle få tryk på 9, for den overbevisende 3D-verden begynder at forsvinde under dig. Du er i luft-

ren, hænger stille over basen. Målene er indtegnet på kortet, og det kræver kun en anelse teknisk snilde at indtegne en fornuftig rute. Den kan autopiloten følge for dig, mens du spoler tiden hurtigt frem og ser jorden flimre forbi i lange, solide ryk. Når den første røde prik dukker op på radaren, og den lille tv-skærm viser et billede af et missilbatteri, der ikke stod noget om i missionsfolderen, er det på tide selv at tage over.



Amiga: Der er masser af forskellige helikoptere at vælge imellem og sjove ting at sætte på dem!

Secondary target

Målcomputeren er din ven. Den fortæller dig, hvor langt væk målet er, og den hjælper dig med at sigte. Røde og hvide cirkler og kasser på forruden informerer om sandsynligheden for en træffer, og når den stiplede linje bliver ubrudt, er fjenden inden for rækkevidde. Det er der bare ikke altid tid til at vente på.

En helikopter er ikke noget jettfly, og hvis man bare angriber frontalt og håber på det bedste, beder man næsten om at blive skudt i smadder. Det er muligt at

lande en helikopter med et ødelagt kompas, en defekt stabilisator og en rotor, der ikke rigtig kan klare flere omdrejninger, men det er svært, og det kan undgås. En god helikopterpilot udnytter terrænet. Han gemmer sig bag en bakke, flyver op og kigger, affyrer missiler og dykker ned i sikkerhed igen.

I Gunship 2000 er det den eneste måde at overleve på. Selv om du altid har en mulighed for at skruer tiden tilbage til før din sidste mission, betaler det sig ikke at tage unødige chancer. Et uheldigt missil, så er det slut...

Mission completed

Solomissionerne er underholdende og udfordrende, men de er kun begyndelsen. Med forfremmelsen til sekondløjtnant kom-



Amiga: Kortet taler i tydelige vendinger til dig om mål, fjender og baser.

mer muligheden for at lede en gruppe på op til fem helikoptere og forsøge sig med mere avancerede redningsmissioner. To langstrakte kampagner venter også forude.

Frygt ikke, hvis du aldrig har fløjet helikopter før. En lang række kontakter gør computeren mere eller mindre tilgængelig, og realismen kan slås fra i små bidder, hvis du ikke har mod på at lande i sidevind og råge. Selv dine våben påtager computeren sig at affyre, med mindre du altså vil selv. Og det bør du ville.

Jakob

AMIGA



Den vektoriserede verden uden for cockpitet er hurtig og overbevisende, og det er en svedig oplevelse at flyve efter et log gennem et snævert pas og tage vognene bagfra, en efter en, med den tunge hamren af en maskinkanon. Din digitaliserede copilot kommer med gode, hjælpsomme kommentarer, og

rotorlyden er som en mands hjerteslag, nogle gange stabil, andre gange flimrende og tungt løvende.

Flotte mellem-skærme, professionelt design og stram programmering gør det til en dram at flyve de ret forskellige helikoptere, også i første forsøg. Alligevel tager det en mesteres overblik at udnytte terrænet optimalt og nedkæmpe en falmæssigt overlegen fjende, før han nedkæmper én. Gunship 2000 er fire disketter med 1000 timers underholdning.

Grafik 93%
Lyd 92%
Gameplay 92%



AMIGA 1200

Vektorgrafikken er lidt hurtigere og klarere her.

PC

PC-versionen kom frem før ca. halvdelen af siden.

GAME

Play

INDEX:

Gunship 2000	31
Goal!	32
Where in space is	
Carmen Sandiego?	33
Return of the Phantom	34
Syndicate	35
Nicky II	36
Lands of Lore	37
Fields of Glory	38
Walker	38
Space Hulk	39
Beauty & the Beast	40
Worlds of Legends	40
Shorties	41

GOAL! Virgin

Set hos Interactivision
(86-802700) til 349,-



Der er faktisk mit andet forsøg på at skrive denne anmeldelse. Første udkast fyldte så meget, at vi havde været nød til at sætte tre sider af til anmeldelsen, bare for at få plads til billeder i frimærkes-tørrelse. Det var alle fyldordene, der gjorde det. For at få det hele med, må vi skære anmeldelsen ind til det ben, den begravede hund ledte efter. Som det er populært blandt politikere og andet godt folk vil jeg derfor stille mig selv nogle spørgsmål og så svare på dem bagefter. Meningen er så, at I skal identificere mine spørgsmål med jeres egne

Sp: Er der bedre end Kick Off II og dermed også end SensiSoccer?

Sv: Ja.

Sp: Hvor meget minder det om de to spil?

Sv: Følelser er meget anderledes, og selvom Kick Off II-fans får nemmere ved at vænne sig til det end Sensi-spillere, vil det stadig-væk tage lidt tid.

Sp: Hvad er det da, der er anderledes?

Sv: Først og fremmest accelerer spillerne. En spiller, der har løbet lige ud 20 meter, løber hurtigere end en forsvarsspiller, der først lige skal accelerere. En spiller i løb skyder hårdere, men mere upræcist. Til gengæld giver den nye fart-feature helt unikke muligheder for at spille som man spiller i rigtig fodbold. Balancen mellem at dribble og aflevere er langt bedre end i Kick Off II og langt mere realistisk. Til gengæld er det også nemmere at stoppe op med bolden og ændre retning, så der er virkelig muligheder for at lave Laudrup-mål.

Sp: Banen og spillerne ligner vel sig selv?

Sv: Ja og nej. Man kan frit skifte mellem et udzoomet view, hvor spillerne ikke er meget større end i SensiSoccer og så en tættere synsvinkel, hvor spillerne er i stor format. Man kan endda sætte computeren til at vælge det mere overskuelige view ved frispark og hjørnespark og så zoom ind, når der igen er gang i den hurtige action. Endelig kan man vende banen 90 grader, så man spiller fra højre mod venstre eller omvendt.

Sp: Stop! Du nævner for meget på en gang. Hvor hurtig er den

action egentlig?

Sv: Der er fem forskellige niveauer, og du kan bestemme hvor hurtigt hvert hold skal bevæge sig, så du på den måde kan lave handicap. Den hurtigste hastighed er en del hurtige-

re end i Kick Off II. Samtidig kan du indstille målmændenes formåen og computerens dygtig-hed. En fuldstændig fintuning.

Sp: Og så snakkede du om frispark og hjørnespark. Er der sket noget der?

Sv: Meget. Ved indkast, frispark og hjørnespark dukker en vektor, en slags retningslinje frem, som man så kan indstille på. Dermed bestemmer man retning, længde og højde. Men hvor godt der sparkes afhænger af den enkelte spiller.

Flere spørgsmål, flere svar

Sp: Er der da forskel på spillerne?

Sv: Meget. Man kan vælge holdene mellem en masse klubhold (ingen danske!) eller landshold (et enkelt dansk), og hvert hold



Amiga: Samme situation, bare zoomet ud. Her er der bedre overblik, men færre detaljer.

består af de "rigtige" spillernavne. Du kan så selv sammensætte dit hold, idet du kigger på den meget tydelige afmærkning af hvor hurtige de er og hvor gode de er til ting som at dribble, tackle, skyde og aflevere.

Sp: Hvordan er kontrollen med den enkelte spiller?

Sv: Fuldstændig unik! Afterto-uch-funktionen er udbygget betydeligt, så man nu med lidt øvelse kan bestemme den præcise retning og styrke på sit skud. Derudover kan spillerne heade, lobbe, saksespark, tackle eller springe frem med knopperne forrest, hvis de vil opfange en aflevere-ting, lige prikke bolden det sidste stykke over stregen eller bare give sparke en modstander ned.

Sp: Det må man ikke! Hvad siger dommeren?

Sv: Han bliver ikke særlig glad, og kan give alt fra en løfter peges-finger til en udvisning, helt efter temperament.

Sp: Hvad så med de stakkels skadede spillere?

Sv: De kan skiftes ud, og samti-



Amiga: Hjørnespark. Med retningspilen kan du selv bestemme den nøjagtige retning, højde og skruning. Lad os håbe, der er nogen til at heade det ind.

dig kan man røke rundt på sin holdopstilling, så den næstbedste forsvarsspiller kan afløse liberoen, hvis han skulle blive skadet. Sp. Det er ret godt, ikke?

Sv: Jo.

Sp: Hvad med off-side?

Sv: Off-side-reglen er ikke medtaget af flere grunde. Derimod er det husket, at målmanden ikke kan tage med hænder, hvis bolden bliver spillet tilbage til ham. Det kan give nogle paniske reaktioner!

Sp: Så kan man vel bare sparke væk?

Sv: Jo, men spillerne livagtige, at rammer bolden dem i ryggen, springer den væk. Precision er nøgleordet.

De sidste spørgsmål og svar

Sp: Hvilke turneringer kan man så spille?

Sv: Der er en liga-feature, der giver dig mulighed for at designe din helt egen liga: hvor mange hold, hvor godt skal computeren spille, hvor mange gange skal hvert hold møde de andre o.s.v. Derudover er der en Arcade-chalenge, hvor man spiller fem kampe mod computeren og får et pointtal, man så kan prale med over for pigerne. Endelig er der en Cup, men denne var inklude-ret i min version, og manglede i

der hele taget i hele den første sending. Der kommer et opgra-deringsstilbud til de uheldige.

Sp: Kan man designe sine egne hold?

Sv: Ja. Du vælger spillernavne og spillertrøjer, men kan ikke ændre spillernes talenter.

Sp: En af mine venner har fortalt mig, at der også er noget statistik med. Passer det?

Sv: Ja, man kan til hver en tid se fordelingen i spillet, hvor mange skud der har været på mål o.s.v.

Sp: Jeg har også læst i sidste nummer af DNC, at replay-funktionen skulle være forbedret?

Sv: Ja, man se målene igen og igen både, forfra og bagfra, hurtigt og langsomt.

Sp: Ellers noget?

Sv: Masser. Computeren rykker selv radaren rundt på skærmen, hvor den passer bedst. Straffesparkfunktionen er forbedret. Muren ved frispark kan gøres bredere eller smallere, længere eller tyndere. Spillerne bevæger sig langt bedre for hinanden. Og meget andet. Men køb spillet selvder er det bedste!

Sp: Hvad sagde du?

Sv: Kick Off II var kongen, men Goal! er kejseren, der fortjener sit udråbstegn.

Christian

AMIGA 1200

Det kører og endda lidt glattere end på en standard-amiga

1. meg. Kickstart 1.3/2.0

OVERALL 93%

Man kan godt se, at der ikke er brugt meget tid på grafikken, men omvendt ville det være svært at gøre spillet så flydende med mere end de to frames pr. spiller. Målmanden er til gengæld god, og lydeffekterne fra publikum er bedre end i SensiSoccer og mere realistiske. En mængde forbedringer, hvor den største er muligheden for at acceleration, gør spillet langt sjovere og udfordrende end nogen af de andre fodbold-spil. Det her er næsten even better than the real thing.

Grafik: 81%

Lyd: 92%

Gameplay: 96%

PC

En særlig version er på vej

WHERE IN THE SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

Brøderbund/ EA



PC: Her er Carmen i gang med at begå et kup og dermed genere en samling velmenende anmeldere fra galaksen.

Hvis man ikke som jeg bor i en storby, der ødelægger alle muligheder for at se på stjerner, kan man ved selvsyn konstatere, at der er meget, meget langt op til de lysende små knap-penålshoveder, der aldrig skal hives ud af verdensrummets store, sorte velourtappe. Og man behøver heller ikke at åbne mange bøger for at opdage, at der er verdener til forskel mellem romantiske måneskinsture og det helvede af eksplosioner, supernovaer, kulde, varme og giftige gas-skyer, universet består af. Det er jo farligt, derude! Og temmelig kompliceret...

Derfor var det lidt af et stjerne-skud, da et besynderligt fartøj, fuldstændig formet som en chokoladeovertrukket skistøvle (den venstre) landede i min gård og dermed endelig gav mig mulighed for at se min ven Mogens Stjernesprøjter igen. Mogens bor på den af Jupiters måner, der hedder Europa, og han har check på alt med stjerner og planeter. Jeg overlader anmeldelsen til ham og går ind og laver lidt skysovs...

Carmen og stjernerne

Tak, Christian har fortalt mig, at

hende Carmen Sandiego er blevet væk adskillige gange tidligere, og at det evige mål altid er at finde hende igen. Egentlig forstår jeg ikke hvorfor, for hun er en forbryder, der stjæler ting. Og med sig har hun en hel bage. Det skal man så finde ud af ved at rejse rundt mellem en masse forskellige planeter, stjerner, måner og kometer og spørge folk, hvordan han/hun/den/det ser ud, og hvor vedkommende er nu.

Når man har proppet alle signalelements-ingredienserne ind i den store computer Val 9000, og oplysningerne kun passer på en skurk, får man en arrestationsordre. Så arresterer man skurken, og man får en ny og sværere mission.

I virkeligheden er det virkelig ikke særlig svært. Man starter f.eks. på Mars, og har herfra fire muligheder. Man kan spørge en af sine stikkere, om der er et særligt kendetegn ved skurken: har vedkommende fire øjne, vinger eller en hang til Jules Vernes? Man kan enten tappe skurkenes frekvenser, tappe andre frekven-

ser eller spørge et vidne, for at få oplysninger om det sted, hvor skurken er taget hen...

Der kunne f.eks. stå: hun tog til et sted, som Galileo opdagede i 1610. Så ved vi selvfølgelig alle sammen, at hun er taget til Europa, et af de køligste steder i universet! Personlig er jeg og de andre europæere godt trætte af ham Galileo -

hvordan kan han påstå at han har opdaget os, når han har aldrig har besøgt os? Fra hvert himmellegeme har man fire nye steder at rejse hen, og det gælder så om at vælge det rigtige. Vælger man forkert, havner man nemlig et sted hvor ingen har hørt om mistænkte, og så har man spildt vigtig brændstof og tid. Vælger man derimod rigtigt, kan man møde nye vidner, der dirigerer en et nyt sted hen (f.eks. med oplysningen:

folk drømmer om denne planet om Midsommeren = Uranus' måne Oberon), indtil man kan klappe sine intergalaktiske håndjern om de tyvagtige hænder på skurken. Med andre ord: tage personen med til Jailhouse Rock.

Lad os flyve til en stjerne...

Skulle man ikke kende nok til sit univers (som nu f.eks. Christian - han drejer altid til venstre for Saturn, når han skal besøge mig!), er Val 9000 en database med alle de informationer, man kunne ønske sig. Man slår enten op under det himmellegeme, man tror, det drejer sig om, eller man taster et søgeord ind. Undervejs kan man samle en masse spændende informationer om de forskellige himmellegemer op - hurtigt lærer man, at Jupiters diameter er 11 gange større end Jordens og at Europa har en albedo på 0,65. Nogen vil måske påstå, at det ikke er så vigtigt som jeres egen geografi, men er det ikke at tænke lidt småt? Det er skam nyttigt at vide, hvor Con-krateret ligger, hvis man nu skulle besøge det en dag, man ikke har brug for at kunne trække vejret. Det er den eneste måde at lære på. Jeg ved ikke hvem Carmen er, men hun er godt gemt.

Var det godt nok, Christian?

Mogens Stjernesprøjter



PC: Et af de mange flotte billeder af himmellegemerne.

PC

VGA

Alle kendte

640 k

Påkrævet, 7 mb

Min far sagde altid, at man aldrig skulle sætte en alien til at anmelde spil. Man havde ret. WISICS? er på mange måder et godt spil, men det er meget vigtigt, at man er interesseret i astronomi, da man ellers hurtigt vil blive træet af at lære

temperaturforskelle m.m. mellem alle de forskellige månerogså selvom den samlede tale og de meget flotte billeder af de forskellige himmellegemer næsten kan sende en op på en lyserød sky. Tilbage som et plus står den imponerende database, der fortæller om både mytologi, geologi, historie, videnskab og geografi for de forskellige elementer i vort solsystem. Det er desværre ikke helt nok.

Grafik: 82%
Lyd: 78%
Gameplay: 70%

OVERALL
72%

AMIGA

Dette spil planlægges ikke udgivet, men der er mange andre Carmen Sandiego-spil, der også i flere tilfælde er mere spændende.

RETURN OF THE PHANTOM

MicroProse

PC: KNIRK! Er der nogen, der følger efter? The Phantom bærer maske, da hans ansigt er uhyggelig grimt.

Så forsøger de sig igen! Siden det middelmådige Rex Nebular har der været stille på eventyrfronten fra MicroProses side, men nu skal det altså være slut. Return Of The Phantom er nummer to i deres 'Animated Graphic Adventures' serie, som de lader til at være meget stolte af. Denne gang er handlingen blot baseret på Gaston Leroux' roman: Phantom Of The Opera.

Kan Fantomet lide opera?

Som 'krimissær' Raoul Montand

(med en NY-DE-LIG lille moustache) for det parisiske politi; Le Secouré, har du lovet din gode ven direktøren at kigge nærmere på en frygtelig ulykke: Den store... MEGET store krystallsekrone i operasalen faldt nemlig ned over der internerende publikum ved sidste forestilling, og flere omkom. Hvorfor gjorde den nu det? Tja, måske den havde et godt motiv?

Selvfølgelig ikke, for som den fødte snushane begynder du straks at efterforske sagen, og hurtigt opdager du en suspekt

udseende mand snige sig afsted i stor kappe med en maske til at dække ansigtet. Din professionelle og rationelle nysgerrighed er vakt, for kan det virkelig passe, at der sagnomspundene spøgelse er vendt tilbage? Straks forfølger du det mystiske spøgelse, men netop som du er på vej op ad vindeltrappen, kommer den obligatoriske og særdeles tunge sandsæk dumpende ned, MEGET tæt på din velfriserede isse. Der er ingen tvivl!

I dag er i går i morgen!

Kort efter bliver Christine Florent myrdet! Du genoptager straks forfølgelsen, som igen leder dig op på loftet, hvor det kommer til håndgemæng med spøgelsen (i princippet umuligt!). Han verfer dig ud over kanten, og vrælende styrter du mod scenen. Alt bliver sort! Da du vågner op igen befinder du dig liggende på scenegulvet... 100 år tilbage i tiden! Du er blevet til vicomte Raoul de Chagny, og scenen er sat til det originale "Spøgelset i Operan". Du bliver nødt til at affinde dig med at være vicomte et stykke tid, for kun du er i stand til at forhindre spøgelsen i at vende tilbage til "NU" et, d.v.s. fremtiden, ved én gang for alle at gøre op med ham i fortiden, altså nu NU, men det er jo "dengang" i fremtiden, hvor du jo kommer fra (forvirret? Følg med i næste afsnit af

SCUM!). Nå, men han kidnapper Christine Daédin "fiance" og lokal nattergal, som han er for-gabt i og det bringer dig således ned i de gamle katakomber... der altså var lidt yngre dengang. Her har han gemt sig godt, og du skal gennem kedelige labyrinter og løse gåder for at redde den hulde m og gøre op med misdæderen.

Hvornår starter handlingen?

Fra MicroProses side har man valgt at sigte mod et nybegynder publikum, for lissom' at introducere folk til grafiske adventures på computer. Det lader sig mærke! Efter tre timers spil, har jeg ca. 150 ud af 250 point, og det foruroliger mig noget, da spiller ikke rigtig har været hverken uhyggeligt eller spændende endnu. Brugerinterfaceen behøver ikke mange ord, for det er meget lig 'SCUMM', som LucasFilm har brugt siden Maniac Mansion, blot er dette her ikke nær så dynamisk. Et dramatisk eventyr bliver reduceret til en halvsøvnig godnathistorie, som forældre bevidst læser op med MEGET monoton stemme, i håb om at 'puller' snart falder hen. Næh, indtil videre tror jeg nok, at MicroProse bør holde sig til andre spil end adventures! Skomager, bliv ved din læst!

Søren



PC: Christine Daae er myrdet... Af Fantomet (og jeg, der troede han var god!).



PC: "Velkommen til min ringe bolig." Dette er entreen til Fantomets katakomber.

PC

VGA, MCGA
AdLib, Sound Blaster 2 mb 8 mb
(PRO) Pro Audio Spectrum, Roland

Fantomet fejler ikke noget som sådan. Det kræver ikke nogen supercomputer, for vores krimissær er vældig godt animeret på alle maskiner, og mens resten af grafikken er lidt grumset til tider, Raoul Montands gang er nok så flydende, men utrolig langsom, derfor kan det være lidt af en tål-

modsprøve at gå søndagstur med Raoul i katakomberne, og det hjælper ikke at skælde ham ud og beskyjde ham for at spise krybdyr. Lydsiden er også nogenlunde stereo where available - men kompositionerne er ikke himmelræbende fremragende, og bliver ret ermerende med tiden. I ny og næ (mest næ) kvitterer spillet med en enkelt samlet effekt, hvis kvaliteten er temmelig tvivlsom. I hvert fald lyder det kløppende publikum mere som en ridset 78'er, men på CD-ROM udgaven er det bedre.

Grafik: 81%
Lyd: 82%
Gameplay: 73%

OVERALL
74%

SYNDICATE

Bullfrog/EOA

Set hos Interactivision (86-802700)



Det er en hård og kold fremtid, hvor verden styres af mægtige og ubegribeligt rige corporations (nu igen?). De har MIDLET til masserne, nemlig "THE CHIP", der kan implanteres i nakken, hvor den kontrollerer hjernen og sørger for, at du kun ser marker og skove i stedet for tårnhøje slumskrabere, smøg og konstant syreregn. Det er digitaliseret opium

for folket, og det er magt. I den mørke og fugtige skygge af korporationernes indbyrdes kamp om handelen med THE CHIP skyder små forbrydersyndikater op som paddehatte. De infiltrerer korporationerne og får hurtigt kontrol med meget af handelen. Du er naturligvis formanden for et ungt, lovende forbrydersyndikat, og dit mål er - røt beskedent - VERDENSHERREDØMMET (plirrende øjne, krampagtige bevægelser og en vanvittig, skingrende latter).

Bladerunner 27 RoboCop 37

I en fremtid, der tydeligt er inspireret af Bladerunner, er Cyborgs en del af hverdagen. De er dit værktøj for ved hjælp af THE CHIP, lystrer de din mindste, for-dægtige vink, og de er meget mere hårdføre end mennesker. Jorden er inddelt i 50 gansterdistrikter, og hvert af dem erobres ved at fuldføre en given mission. En typisk opgave lyder på, at der skal foretages en patrulje i byen for at uskadeliggøre alle fjendtlige agenter, eller snigmyrde/kidnappe vigtige personer. Du har et Cryo-kammer fyldt med cyborg-agenter, hvor fire kan være afsted ad gangen, og når køleskabet er tømt, kan du kidnappe uskyldige og lave dem til Cyborgs. Ud over at du kan udstyre agenterne med

en masse skydevåben, er der også forskellige kunstige dele, du kan forsyne dem med og forbedre deres evner. Hvis du ikke mener, det er nok, kan du bevilge penge til dine videnskabsmænd, der kan forske i nye våben og bedre versioner af robot-delene. Når alle agenter er parate, starter missionen.

vinkel, og dine mistænkeligt udseende agenter er (naturligvis) i tætsluttende trenchcoats. Du klikker, hvor de skal gå hen, hvem de skal skyde, med hvad de skal skyde o.s.v. Den medbragte scanner gør dig i stand til at skelne mellem civile, politifolk og fjendtlige agenter, og når der trækker op til ballade, bør "du" trække revolverne. Hver agent har en API-graf (Adrenalin, Perception og Intelligence), der kan boostes med stoffer, så præstationsniveauet øges i et tidsrum.

En gennemført mission er lig med et nyt territorium til dig, som du nu kan brandkatte, så du får råd til bedre udstyr, men man må undgå at kræve for meget eller at dræbe for mange civile, da det gør befolkningen så vred, at den gør oprør mod dit milde styre. Sådan går spillet, slag i slag, indtil VERDENSHERREDØMMET (Plirrende øjne...) er dit. Endnu et HIT fra Bullfrog.

Søren



Amiga: Dine lyssky håndlanger har netop spredt deres to eneste budskaber: død og ødelæggelse.



Amiga: Her et billede af den store, onde, brutale bagmand-dig!



Amiga: Verdenskortet der er meget endnu, der skal erobres.

Populous 37 Godfather 47

De små mænd befinder sig nu i en by, hvor livet har sin daglige gang: Folk går rundt i gaderne, tager med S-toget o.s.v. Biler tøffer stilfærdigt rundt, og gader og stræder patruljeres af politifolk. Der hele præsenteres ligesom i Populous fra den velkendte skrå

PC



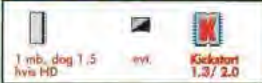
Syndicate er meget, meget flot på PC'en med hi-res VGA grafik under missionen (640x480) og masser af samlede effekter. Byerne er meget detaljerede, og den morbide stemning

er helt i top med vekslende musik (afhængig af situationen). Spillet understøtter desværre kun Sound Blaster, og det har en tendens til enten at fjerne lydeffekterne eller holde en lille pause på et sekund, hver gang en sample afspilles. Der kræves en 386'er, men et hurtigt grafikort hjælper meget mere end processorkraft.

Grafik 89%
Lyd 79%
Gameplay 92%

OVERALL
90%

AMIGA



Ikke så godt på Amigaen, da grafikken ikke er så flot, og det kører heller ikke i så høj opløsning som PC-versionen.

Spillet er langsomt på A500/A600, og lyden har Bullfrog ikke gidet at spilde ret meget tid på - den har det også med at forsvinde i tide og utide. Spillet er fængslende alligevel, men man føler at programmererne har sjusket.

Grafik 77%
Lyd 76%
Gameplay 87%

OVERALL
83%

A1200

Desværre udnyttes THE CHIPS i 1200'eren ikke særlig godt, så der er

ingen nævneværdig forskel, blot er spillet generelt hurtigere, hvilket hjælper på spilbarheden.

"Hej, jeg hedder Nicky. Hvad hedder du?"
Den lave, pibende stemme rev mig ud af en pastelfarvet dagdrøm. Jeg åbnede øjnene og fokuserede på monitoren, for det var der, lyden var kommet fra.

Men ikke fra højttaleren.

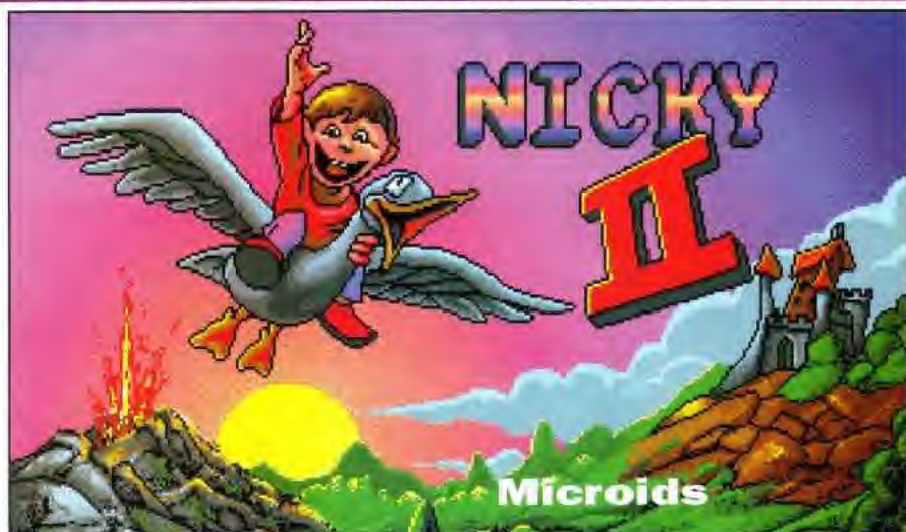
Den lille fyr med den lille bluse og det drengede ansigt sad på toppen af skærmen og kiggede på mig med benene dinglede ud over kanten. Hans hæle slog imod den grå plastic med små, rytmiske klik.

"Jeg hedder Jakob," svarede jeg tøvende.

"Jakob? Det siger mig ikke noget. Hvad for et spil er du med i?"

"Ikke noget, tror jeg... Jeg er anmelder. Jeg skriver om andre folks spil, og lige nu sidder jeg og spiller dit."

Nicky lænede sig så langt fremad, at han kunne se billedet på monitoren. Hans ansigt lyste op, da han fik øje på sig selv på en af platformene. Jeg greb joystikken og fik figuren på skærmen til at hoppe over en dyb afgrund. På den anden side skød jeg nogle edderkopper med mine grønne slimklatter og hoppede på en heks, for jeg endelig kunne få fat i den nøgle, uhyrerne passede på. Jeg havde kun mistet en lille smu-



løjterne, der dræber monstrene og får bonusting til at falde ned fra de smalle klippehylder? Og kontakterne? Og den gås, man kan flyve på, så man kan nå helt op på de afsidesliggende platforme."

"Dynamit, kontakter og far-tøjer. Det er der altså ikke meget nyt i. Man hopper rundt og finder de rigtige nøgler, så man kan åbne de rigtige døre og teleporte hen til enden af banen, hvis

stående." Jeg sendte Nicky mit bedste og mest kyniske anmeldersmil. Nicky smilede ikke tilbage. Han så mig trodsigt i øjnene og svarede:

"Men sådan var det også med Gomez, Chuck Junior, Riggs, Murtaugh og alle de andre, du godt kunne lide. Deres spil gav du gode karakterer! Hvorfor ikke også mit?"

"Konkurrencen er hård i den her genre, og det er de små ting,

er andet at gøre end at trykke på escape og starte forfra, fordi man låste en forkert dør op eller spildte en stang dynamit. Og så kunne grafikken og styringen være en lille smule bedre. Det er for let at falde af de smalle platforme, og af og til går figuren et stykke nede i jorden på skråningerne."

Jeg havde slet ikke trukket vejret under min sidste replik, og nu var der noget at indhente. Jeg sugede luft ned i lungerne med en



Amiga: Den sædvanlige kombination af søde sprites, kulørte baggrund og underlige bonusting danner også rammen om dette platformspil.

le energi og havde stadig fem liv tilbage.

Nicky klappede og sendte mig et smil fra sin post på toppen af monitoren.

"Det er du virkelig god til. Synes du ikke bare, mit spil er rigtig godt?"

"Jah, Nicky 2 er da meget sjovt, og programmeringen er i orden, men der er så mange andre platformspil på markedet, og det her byder ikke rigtig på nogen nye ideer."

Nicky lod såret. Han kløede sig i håret og tænkte sig om et øjeblik, før han åbnede munden for at svare.

"Men synes du ikke, det er smart med dynamitten, man kan samle op og bruge til at sprænge klippestykker i luften med? Og

man da ikke bare kan gå eller flyve. Og så finder man hemmelige stiger og hemmelige gange. Meget sjovt, men slet ikke ene-



Amiga: Her har glade Nicky fået hjælp fra en glad fugl. Jubii...

der betyder noget. Det er fint, at der er koder til hver bane, men det er irriterende, at man tit kommer i en situation, hvor der ikke

hvislende lyd.

Nicky holdt godt fast i monitoren for ikke at blive revet med af luftstrømmen. Så rejste han sig op. Han pegede på mig med en spinkel finger.

"Hvis du ikke giver mit spil mindst 90%, så hopper jeg!"

"Desværre, Nicky. Jeg ligger ikke under for afpresning. 80% kan det blive til, hverken mere eller mindre. Dit spil er slet ikke dårligt, bare ikke i topklasse."

Nicky bøjede i knæene. Så sprang han.

Jeg forsøgte ikke at gribe ham. Der er så mange platformhelte her i verden, og jeg kunne godt undvære en enkelt.

Jeg hentede en klud.

Jakob

AMIGA

Kickstart 1.3 / 2.0

Nicky er meget sød og ret velanimeret, og hans fjender bevæger sig glat over platforme af traditionelt design. Musikken er af den slags, der passer glimrende til alle hoppespil, og den er glemt efter 10 sekunder. Effekterne er fra samme skuffe.

<p>Man hygger sig fint sammen med Nicky og fjenderne, men en del af banerne er for labyrintiske med for mange hemmelige gange, og det er irriterende at skulle starte forfra, bare fordi man spilder en stang dynamit eller en nøgle. Nicky 2 er et gedigent fix til platformfolket, men her er ikke noget at mæle af betagelse over. Kodefunktionen er et klart plus.</p>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Grafik</td> <td style="width: 50%; text-align: right;">81%</td> </tr> <tr> <td>Lyd</td> <td style="text-align: right;">78%</td> </tr> <tr> <td>Gameplay</td> <td style="text-align: right;">80%</td> </tr> </table>	Grafik	81%	Lyd	78%	Gameplay	80%
Grafik	81%						
Lyd	78%						
Gameplay	80%						

OVERALL 80%

AMIGA 1200

Nicky løber hverken hurtigere eller langsommere på denne maskine.



Sådan laver du baggrunds-historien til et rollespil:

Find et eller andet mytologisk væsen, udrænk et mystisk navn til vedkommende og lad han/hun/den/det være meget, meget ond. Tilsæt et idyllisk lille kongedømme, der ikke ønsker andet end fred og lykkelig sameksistens. Lad det onde fra før se sig endnu ondere på det lille kongedømme, rør rundt med et par magiske genstande og tilsæt huler efter behag. Det er bedst hvis hulerne er mere end daggamle, så der kan findes en masse interessante dyr i dem.

Som pynt mangler nu bare helte, der naturligvis skal ledsages af den evige ordstrøm om, at de er de eneste, der kan redde dagen og verden fra en sur skæbne.

I Lands of Lore er den onde heksen Scotia, det gode kongedømme leder af Richard, de magiske genstande ædelsten med en ufattelig magt og helten som altid dig. Meget mere behøver du vel ikke at vide for at pudse dit sværd og gøre din mund besværgelsesvenlig med en gedigen gang mundspray.

Det tredje øje

Westwood Studios stod bag de første to Eye of the Beholder-spil, men blev så irriterede over begrænsningerne af den fastlagte AD&D-licens, at de besluttede sig for at lave deres EGED-system. Det kan vi være glade for.

Du kan vælge mellem 4 forskellige helte, der har hver deres balance mellem Might og Magic (ups lod næsten som en spiltitel!), men det betyder ikke andet, end at deres udgangspunkt er forskelligt. I Lands of Lore er tilhører man nemlig ikke en bestemt type man udvikler sig alt efter, hvad man øver sig på. Derfor har hver spiller ikke en masse tal for styrke, intelligens, visdom eller karisma, men til gengæld en lille grafik-streg, der viser, hvor langt de

er kommet mod en ny level inden for magi, sværdkamp og smidighed. Fra starten kan man stort set intet.

Scotia, derimod, har masser af talenter. Med en lille blå ring kan hun ændre sit udseende fra en vortet, krumrygget kælling, der ville gøre en skrubbudse forfærdelig til en smuk ung kvinde, der kan lægge det meste af verden for sine fødder. Nu er hun gået på jagt efter en særlig rubin, der skal give hende endnu mere magt, og den skal du finde for hende. Der er et næsten umuligt kapløb, og undervejs vinder Scotia flere etaper ikke mindst da hun forgifter kongen og tvinger dig til at finde en modgift. Selvom det ikke har betydet et farvel til rollespilsdesignerens slimede huler så foregår Lands of Lore i et langt større og mere detaljeret område.

Din rejse tager dig over søer, gennem skove, mincområder og byer, og du kan godt glemme blokken og bandeordene væk en eminent automap-funktion laver alt der kedelige arbejde, så du kan koncentrere dig om det sjove.

Og din hovedperson er ikke alene. Undervejs vil op til to hjælpere af gangen blive skrevet ind i handlingen, og vær sikker på, at de nok skal spille de roller, rollespil handler om.

Fantasy i D-dur

Naturligvis kommer vi ikke uden om store horder af frådende monstre, men kampene foregår i hvert fald for spilleren bag skærmen, mere smertefrit. Hvert frænt i dit rejseselskab kan (alt efter antal af arme) udstyres med våben, og et tryk på deres kampikon får dem til at lange ud efter fjenden. Mere er der ikke i det.

Magi-systemet er lige så simpelt og på en hel unik måde. I venstre side af skærmen er en liste over de spells, rejseselskabet kender, og alle har lov til at forsøge at sende et afsted. Har en person øvelse, er hans formular mere effektiv, og ydermere kan han selv vælge, hvor meget kraft han vil

lægge i det. Hvert spell kan nemlig sendes afsted i fire forskellige styrker, og dermed kan man bestemme, om en "Lightning"-formular bare skal siges skødesløst (og dermed ikke forårsage anden skade end et svedet øjenbryn) eller om der skal lægges mere energi i det med et lynende resultat. Prisen man betaler for effektivitet er magipoint, og efter et par store kraftudladninger kan især de mindre magiske Mads'ere hurtigt finde sig selv uden mulighed for at lave andet koglert end et par kortkunstner.

Der kan være katastrofalt, for fjenderne er i dette rollespil udstyret med nok IQ til at kunne angribe i hold, åbne og lukke døre eller endda flygte, hvis du alligevel skulle få såret dem hårdt kun for at vende tilbage med alle deres stærke venner, der med garanti er i nærheden.

Atmosfæriske fornyelser

Den værste fjende i ethvert rollespil er langt farligere end hekse,

troldre og drager. Det er det langsomme, snigende spøgelse ved navn Ensformighed, der med en hær af statistikbøger og +3-sværd truer med at tvinge spilleglæden i knæ. Men som et andet Ghostbuster-hold har Westwood klaret den lille sag ved at skære ned på alle de tal, du alligevel er ligeglad med og aldrig rigtig har forstået. Lands of Lore er nemmere at spille end Eye of the Beholder, men det er mere afvekslende, mere underholdende og med meget mere atmosfære. Spiller har en lineær handling, der ikke er beriget af grotternes skematiske gange, men derimod af det, der sker i spilleuniverset. Personer kommer og går, ikke fordi de ikke har andet at lave, men fordi de hører til i historien. De spiller en ROLLEi modsætning til i alt for man-



PC: En budbringer bringer uhyggelig nyt...



PC: Dine helte må trække sværdet. Bemærk skærmens enkle opbygning.

ge computer-rollespil. Alle irritationsmomenterne er omhyggeligt blevet barberet væk med en skarp kniv og tilbage er en langt roligere og sikrere fornemmelse-fornemmelsen af kvalitet. Guldrandet kvalitet.

VGA, Roland, AdLib, 2 mb Sound Blaster og komp.

19 mb påkrævet

Introen bliver formentlig det flotteste, din PC nogensinde har vist for dig, og

Grafik: 93%

Lydt: 93%

Gameplay: 95%

OVERALL

94%

den fejlfri grafik går igen igennem hele spillet. De mange mellemskærme er perfekt udført, dine spells ser altid imponerende godt ud, og dit lydkort laver effekter og musik efter et glimrende sæt noter. Lands of Lore blev det spil, der bragte glæden tilbage til computer-rollespilprævet, og du vil se hvorfor.

FIELDS OF GLORY

Microprose



Waterloo, 17. juni 1815

Kæreste Desirée!

Det er et svært brev for mig at skrive. Som simpel løjtnant har jeg ikke meget at skulle have sagt, og kaptajnen ser ud til, at have et horn i siden på mig. Elsker du mig stadigvæk? Din kærlighed er det eneste, der holder mig oppe.

Vi slikker netop nu sårene oven på en angreb, jeg troede skulle blive mit sidste. Det var kun min brigade - himmel, nu forglemmer jeg mig igen! Du ved jo intet om den stolte franske hær! Min skat, en brigade er på ca 1500 mand, derefter kommer en division (på 2-3 brigader), et korps (2 divisioner) en flanke (to corps) og endelig en hær (2 flanker). Således er jeg min brigade under Thomas, Jaquinot, D'eron, Ney og Napoleon. Det er nu sjældent, at Napoleon selv taler til os. For ham er slagene bare små styrker på et kort - for os er det skud, skrig, blod og brøl. Du ved, jeg er infanterist - og med os har vi både kanoner og de snobbende kavalerister. Det er ofte os, der skal storme frem, men der er nu ikke altid lige slemt. Hellere det end at vente på at blive skudt i småstumper af Wellingtons kanoner. Bare tyskerne ikke også blander sig.

Min panser er på gaden

Når vi tager imod ordre, sker det til tider, at vi deler den med hele divisionen eller måske endda korpset. Ofte får vi en formation at vide, og så er det bare med at rykke rundt. De har mærkelig nok engelske navne - er det ikke te-drikkerne, vi skal besejre? I hvert fald betyder Line, at vi skal stille os på en lang række, Column at vi skal gå tættere sammen, Square (vi laver et hul i midten, som vi skal lokke de forbandede engelske kavalerister i - så er det bare bajonetten i siden på dem!) eller en blanding. Derefter får vi at vide, hvor vi skal gå hen, om vi skal angribe eller trække os tilbage. Desirée, det er faktisk alt. Vi får aldrig ellers noget at vide, men der er så den store Kejseres opgave at sende de forskellige små enheder i de rigtige retninger, så vi kan virke sammen som en organisme med Napoleon

som hjerne. Jo, jeg vil også være officer som Jaquinot eller Ney - de optræder nemlig i en særlig bog, som Napoleon frit kan bladre i. Der står alt om deres baggrundshistorie, hvordan deres personlighed er sammensat, hvor mange styrker de har tilbage o.s.v. Med et fint maleri til! De sidder bare på deres heste (vi soldater kan se dem!), hvor de råber til os fra. Men mister vi dem, spredes enheden, og så kan vi kun samles igen ved at støde til lederen lige ovenover. Det skete for os i Ligny. Mon Dieu, er det så lang tid siden! Jeg har kæmpet ved Nivelles, Wagnee, Quatre Bas, Ligny, Wavre og her er vi så ved Waterloo. Der har været stor forskel på slagenes størrelse, men der har altid været os mod enten tyskerne eller englænderne.

Min paner er på gaden

Som du nok forstår, er det simpelt at kommandere rundt med os, men man må aldrig glemme, at beslutningerne skal tages med autoritet og hurtigt. Krig er ikke skak, Desirée, og der er ikke tid til at overvære trækket. Man må

anbringe sine mænd i terrænet, storme mod de fjendtlige flag og indtage de rigtige formationer i de rigtige angreb. Alle nødvendige ressourcer, ammunition og mad bliver sendt til os som fra en barmhjertig gudinde. Vi arbejder ofte sammen med kavaleristerne, der kan splitte en desillusioneret infanteri-brigade ad så vi kan gå i nærkamp med dem. Når vi har vundet et lille slag, bliver de overlevende som regel samlet om den overordnede, og så går det hen til næste sted! Det er vigtigt at følge terrænet og at have støtte fra så mange som mulige, så muskeltid, kanonbrag og sabelsus bliver til musik!

Desirée, tilgiv mig hvis jeg lyder krigsliderlig! Det er kun dig, der virkelig kan tænde ilden i mig. Men jeg kan aldrig overskue slagene. Uanset hvor uvirkeligt det hele virker, er bajonetter og rifler virkelige nok. Ligene bliver liggende på marken, hestene rådnar op og gribbene flakser. Og oven over os sidder vores Kejser, der bare rykker rundt med os allesammen. Vi er også menne-sker, vi har set hvad englændernes kugler kan gøre. Jeg vil ikke dø, og kun håbet om at se dig igen og om Frankrigs ære giver mig mod. Taktikken og strategien er alt for simpel for mig, og selvom det er fascinerende at se kæmpende soldater, er der ikke nok glæde i det. Du er i mine drømme når vi vinder, når jeg sover, når jeg dræber.

Inderlige kys overalt fra din

Christian

WALKER

Psygnosis



Amiga: Hvordan mon det føles, når man kommer til at træde på en soldat?

Den hulkindede dreng med de alt for tynde arme kan højst være fem år gammel. Han har intet navn, ingen fremtid. Fra et ituslæt vindue på syvende sal følger han med i lige-gyldig tavshed. Han er for lille til at forstå det, der sker på gaden under ham.

Han ser de små mænd i de ens uniformer. Han ser dem løbe frem i små grupper, større grupper, alene. Han ser mændene standse op, knæle og fumle med et eller andet rør, de havde i en rem over skulderen. Så hører han råbet, spinkelt på grund af afstanden, men alligevel fyldt med desperation. "Fire!" lyder det.

Hans øjne følger de små kugler i deres bløde buer, der med et spinkelt knald ender i et lysglimt og lidt røg. Mange af kuglerne rammer dyret, tilsyneladende uden at genere overhovedet. Det er også et enormt dyr, et underligt dyr med en skinnende metallisk hud.

Dyret går på to metalgrå ben med kraftige tredelte kløer. Hvert skridt er en anstrengelse, og kløerne rammer asfalten med tunge, maskinelle brag. Dets hoved er blåt og virrer konstant fra side til side, som om det prøver at holde øje med alle mændene på én gang.

Drengen hører den tunge knitren. Han ser flammerne ånde fra de sorte stave langs dyrets hoved. Han ser asfalten blive pisket op i snoede linjer, der får mænd til at skrike og tie stille igen, mens deres tøj skifter farve fra brunt til rødt.

En lysere raslen kæmper sig vej frem gennem lydbilledet, og en klodset bil med et langt rør i den ene ende ruller langsomt hen ad gaden. Bilen er stor, men den syner alligevel ikke af meget i forhold til dyret. Staven ændrer ild igen, og efter en larmende pause springer bilen ud i en sky af rødt og hvidt og små dele, der slynges langt væk og rammer jorden med skarpe smæld.

Dyrets hoved virrer lidt frem og tilbage, inden kløerne atter begyn-



PC: En brigade, mens soldaterne stadigvæk holder sammen...

VGA, MCGA
Adlib, Sound
Blaster, Roland
2 mb
11 til 15 mb
påkrevet

Fields of Glory er et simpelt strategispil med kun få kommandoer og en stor vægt på bloddryppende grafik og dramatisk lyd. Man kan zoomme i tre

niveauer, og på de to "yderste" ligner det et normalt strategispil. Kun inderst inde kan man se dramaet, og så for-nemmer man suset. Men skal man have overblikket, må man zoomme ud igen, og så ER Fields of Glory ikke mere avanceret end Historyline - og ikke nær så spændende. FOG er en smuk ser, der desværre er for kold.

Grafik: 88%
Lyd: 87%
Gameplay: 74%

OVERALL
79%

der deres tunge, rytmiske dans på asfalten. Det tager ikke mange skridt, før dyret er forsvundet fra drengens synsfelt.

De mødes sidst igen.

Drengen uden fremtød bliver endnu nogle dage i sin hule i det udbrændte værelse i højhuset, og dyret fortsætter kampen på den næste af de fire baner.

Musen styrer sigtekornet, venstre knap affyrer kanonerne, højre knap låser fast på et mål, og joysticket lader Walkeren tage et eller flere skridt mod venstre eller højre. Man skal ikke yve sig for langt frem, for kanonerne kan kun bestryge området foran kampbotten, og den kan ikke vende sig om. Ammunition er der nok af, men kanonerne skal have lov til at køle af engang imellem. Hvis Walkeren gennemfører en bane, får den ny energi. Hvis ikke, mister den et af sine tre liv.

Uhyre overbevisende grafik og en virkelig rå lyd gør dette skydespil til en intens, svedig oplevelse allerede fra første sekund. Fjenderne er dygtigt designet og programmeret, og der er masser af gode overraskelser forfra, bagfra og fra luften.

Sværhedsgraden er høj, og det betaler sig at spille sammen med en ven, så én klarer skydningen og den anden gør sit for at undgå granater og missiler. Desværre er her hverken fortsat-funktion eller koder, og spillet er så simpelt, at man forholdsvis hurtigt bliver træt af det. Nogle gidsler og nogle ekstra våben havde været velkomne.

Jakob

AMIGA



Walkeren bevæger sig tungt og larmende, og dens hoved følger sigtekornet med flydende bevægelser. Baggrunde er pæne, men øjnene er travlt beskæftigede med det mylder af dygtigt animerede fjender, der lynhurtigt dukker op fra alle sider. Lyden af død er præcis så brutal, som den skal være, og den passer glimrende til den nedslagne, der er en Walkers eneste formål. Skydespil fås ikke bedre og mere hektiske, men selv de mange gode detaljer skjuler ikke, at det her næsten er for simpelt, især når man skal starte forfra, hver gang man tager et nyt spil. Walker er sjovt en kort tid, men hvis du stadig nyder det om et par måneder, bør du søge læge.

Grafik 92%
Lyd 92%
Gameplay 73%



A1200

Walker er præcis lige så larmende og brutal på denne computer.

SPACE HULK

Electronic Arts

Less your weapons, raise prayer for your armour, Begin the litanies of hatred

Ingen ved hvor de kommer fra, men de kommer drivende i verdensrummet i uhyggeligt store vrage af udsukte rumskibe, hvor de kun venter på et intetanende fjols. De er uhyggeligt hurtige, uhyggeligt hårdføre og uhyggeligt snedige. Samtidig er de uhyggeligt grimme med deres uhyggelige, deforme hoveder, og de har fire uhyggelige arme med kæmpe, uhyggelige kløer, der nemt river stål over som sølv-papir. De skyr intet for at dræbe og

Kejseren end miste sin ære, og det vil du også som sergent for en deling Marines på mission dybt inde i et Space vrage i mere end 50 missioner.

We seek vindication.

We are the avengers

Dine modige tropper kan bevæbnes med både flænse- og skydevåben (alle fra det originale Space Hulk er med). Opgaverne er er meget forskellige, men sikkert er det, at myriader af Genestealers vælter frem mod dig hurtigt end du kan nå at sige "uhyggelig". Det gælder om at



PC: Redaktøren 2 timer EFTER deadline - farligst på tæt hold.

kender uhyggeligt lidt til frygt. De formerer sig ved at give et hypnotiseret offer et uhyggeligt tungekys, hvor deres uhyggelige tunge placerer et uhyggeligt æg med arvemateriale i offeret, der uden at erindre noget om det uhyggelige møde går ud i livet og får uhyggelige barnhybrider mellem menneske og uhyggelige uhyrer (hyggeligt, ikke?).

Let us seize our honour's reprieve

De hedder Genestealers, og de kolossale Space Hulks de driver rundt i, kommer via warp-huller fra et andet meget ubehageligere univers, og alle disse Genestealers er som en ondartet svulst, der truer med at brede sig som kræft og tilintetgøre menneskeheden. Den trussel må Kejseren sætte en stopper for. Hans højtagede elitetropper sættes ind mod truslen fra Det Andet Rum. Det er de sejeste af de sejeste Space Marines: Terminatorne. Psykopatiske, men indoktrinerede og disciplinerede. De er frygtløse, stolte soldater, klædt i massive exo-stålrustninger. Denne kombination skaber den ultimative kriger, der hellere vil dø for

placere sine mænd således, at de dækker hinanden bedst muligt, så alle er relativt sikre. Ved lange, lige gange er det smart med skydevåben, mens små bugtende rør og rum kræver våben som Claws og Sword. Man skal også passe på ryggen, for en Terminator slås nu engang bedst med fronten mod fjenden, som til tider skjuler sig til i væggene, hvorfra de pludselig kommer væltende. Det nytter dog ikke at blive hængende hele dagen, da nogle missioner har en tidsfrist, mens andre simpelthen bliver umulige, når der dukker for mange 'stealers op. Deal swift death to your enemy!

We are the vanguard of honour.

We bring death

Din deling af Terminators kan du selv styre på plads direkte, eller du kan planlægge hver eneste bevægelse for alle sammen i Freeze Time før derefter at se dem udført. Freeze Time betyder, at du kan pause spillet, mens du uddeler ordre til dine soldater, men kun i et begrænset stykke tid, hvorpå spillet fortsætter, og du kan ikke gå i Freeze Time før du har "lader" mere tid op i realtime. Det er om at være færdig til tiden, for Genestealerne venter bestemt ikke på digvær vaks ved luftslusen. Når spillet kører for fuldt tryk, har du 5 TV-skærme, der viser, hvad hver enkelt Terminator ser. Du kan hurtigt skifte mellem dem med F-tasterne eller musen for at overtage kontrollen, hvis de kommer i knibe. En Terminator kan dog sættes i "Overwatch", hvilket betyder, at han selv skyder, når en fjende bliver synlig, men det er bedst, når du selv styrer ham. Hvis (rettere når) en Genestealer når tæt på, kan du næsten være sikker på at miste din mand, da de flenser det tykke panser på nul tid, men overlever dine mænd en mission, får de erfaring, så de er bedre på næste umulige opgave.

What is your duty?

To serve the Emperor's will.

What is the Emperor's Will?

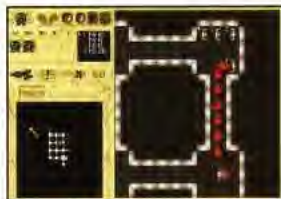
That we fight and die.

What is death?

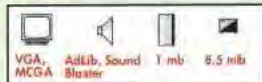
It is our duty.

- Chant of the Space Marines

Søren



PC Her planlægges terminators træk, både i realtime og freeze-time.



Action og taktik mødes i skøn forening i Space Hulk, for det er en rigtig vellykket konvertering af det tilsvarende brætspil fra Games Workshop, og actionelementet giver spillet den paniske stemning, der skal være. Grafikken kunne ikke

være lavet bedre med de mange forskellige raytracede gange og animerede Terminators og Genestealers. Lyden er stemningsfyldt med støn og monsterbrøl samt store eksplosioner og gurgende skrig, når endnu en stolt Terminator må lade livet for Kejseren. Hvis du mener, Space Crusade er for kedelig, så bør du have Hulk. Et uhyggeligt HIT.

Grafik 88%
Lyd 87%
Gameplay 92%



BEAUTY AND THE BEAST

Infogrames/Disney Software

Den berømte tegnefilm kommer nu ud i digital form til alle Disneyelskere, selvfølgelig udgivet af Disney selv. Det store bal skal afholdes i aften, så der er rygende travlt på slottet, og rundt om kunne man egentlig godt bruge en hjælpende hånd: Din hånd.

Kølkentjans slipper man ikke for, men stik mod mine værste erfaringer, er det faktisk ret sjovt. Kager skal bages, og til det behøver man s'foli' æg, som ligger nydeligt i en lille kurv. De skal så trille ned i dejskålen, og du skal så sørge for at dreje panden, åbne træter, vippe skåle og hælde smør på hylderne, så æggene triller det rette sted hen. Minder lidt om The Incredible Machine

I balsalen over Lumiere sig på sit aftenshow, og du skal så hjælpe ham med at samle kirsebær op, mens han svanser rundt på en lagkage mellem valseende servietter, hoppende tekander og dansende teskeer. Det gælder om at undgå af blive "bestrukker" af bestikket, og kanden rår sig heller ikke ordentligt. Et temmelig yrikeligt forsøg på en actionsekkens. Jeg mærker allerede de tunge øjenlåg. (Også mig! Red.)

Omheden og Sgu'dyret

Støvekosten kunne godt bruge lidt hjælp til at plukke blomster i haven, men alt er smet til, så hun må først børste sneen væk fra blomsterne, men ak! De bliver straks hvirvlet ind i sne igen (blomster om vinteren!!). Hvad vi har her, er et temmelig nemt huskespil, hvor man

vender to brikker ad gangen hurtigt overstøt. Suuk!

I biblioteket skal du lede efter et stykke musik sammen med uret, og det er altså blot en anden form for huskespil, hvor der først vises en trekant, derefter en streg, o.s.v. Bagefter skal du gentage sekvensen, og hele tiden huske længere og længere sekvenser. Gaaaaah!

For at få Belles kjole skal du hjælpe klædeskabet med at lægge vasketøjet på plads. Det gøres ved at få tre ensfarvede klude til at

hænge i rad på tørresnoren, som hele tiden bliver fyldt op med med vasketøj. Tøjet skal lægges ind i en bestemt farverækkefølge, og til sidst får man et stykke af Belles kjole af ialt tre. Der kedeligste af dem alle. Zzzzz!

Når alle forberedelserne er overstået, bliver ballet afholdt, og vi får lov til at overvære en animeret sekvens, og så er den potte ude. Tegnefilmen er både billigere og bedre.

Søren

PC

VGA AdLib, Sound Blaster 640 k 3 mb
ter, Sound Source

Hvor ER det kærligt. Hvor er det SØDT. Hvor er det NUTTET... Hvor er det dog KEDELIGT. Ok, det er flot, det må man sige, for animationerne er i top, og baggrundsgrafikken er også af høj kvalitet, men når vi begynder at snakke om

gameplay... Spillet indeholder simpelt hen for lidt variation, men det er selvfølgelig beregnet på små børn. Da jeg hverken er børnepædagog eller far, kan jeg ikke sige, om det er et velegnet bud, men ikke er nogen af DNC's læsere, kunne finde på at købe det til sig selv. Ku I vel? Aldersgruppe: 4 til 7, max 8 år.

Grafik: 87%
Lyd: 78%
Gameplay: 45%

OVERALL
48%

Ondskabens meterlange skygge svæver langsomt over de visnede træer, de afsvedte græsmarker og de forfjortede floder. Den sorte silhouetter tager langsomt form af et ansigt, der med tilbagebladet nakke udstøder en dyrtisk latter, der får duggen til at sile ned fra himlens drømmeagtige skumringsfarve. Kaniner, der ængstelig ledte efter de sidste grønne rester med minimum af næring, falder øm med den mimrende mund spærret i et desperat skrig for at støde den paniske dødsangst ud. Om kort tid vil også de være dækket af rim, forvandet fra glade dyr til iskolde forsteninger, uden noget håb om nogensinde at blive fundet.

Og i sporet fra skyggen, der langsomt forlader skoven gennem morgendisens, ligger afsvedte nattergale, livløse egern og ubevægelige rådyr med verdens angst malet i de store øjne, angsten for det sidste de så og angsten for, hvordan deres artsfæller, ja for den sags skyld alt liv, nogensinde skal kunne bevare den sidste rest af den glæde og livsflamme, der så ubarmhertigt blev slukket hos dem. Skyggen viser for første gang sit ansigt og det er nu tydeligt, at han bag sin kutte bærer almindeligt tøj, at han er coladrikkende programmor, der endnu engang er blevet tvunget til at genopleve ondskaben i endnu et afsnit af den lange række af rollespil, vi bliver oversvømmet med for tiden. Han stopper op som ramt af en tanke. Har han ikke været her før? Var det mon omkring samme tid som DNC udgav sit nr. 11, 8. årgang?

WORLDS OF LEGEND: SON OF THE EMPIRE

Mindscape

En skjaldende skjalds skjaldierer

Vær hilset, kære gæster. Jeg er rejst langt, jeg har set meget og mine øjne er endnu ikke prikket ud. Kvinder og mødre, hør min klage for inspirationens øen fløj skrigende over min himmel for aldrig at vende tilbage. Min sang om den udødelige legende er hørt for, men tillad mig at snige mig ind i jeres hjertes igen og bosætte mig som en anden autonom:

Tre helte foruden en
var samlet ved et gilde
de havde været på eventyr
og drikke nu de ville
der var bægereklang
og drikkesang
men lykken varede ikke ved
for originaliteten rider på engen

Den ene fik brev
fra en fjernboende ilegning
der var strid i landet
og noget med lidt fægtningale skulle dræge
afsted
og rede dagen
og kæmpe for sagen
som de havde gjort for
for...

Den ene var ninja
med talent for at grige
Den anden var bard
Som mig, kunne man sige
Den tredje var barbar
Der gik berænk
Stor og stærk
Og den fjerde var troldmand
for...

Og pludselig var de der igen
i en hule så grim, så slæm

og endnu engang skulle de kæmpe mod monstre
og slime rimer på rimer
De skulle undersøge kister
og skrive lange lister
over skatte, de havde fundet
for...

Automap og isometri
var med dem igen
og berserkerang og smart magi
var atter med i handlingen
og når hulen var slut
kom der en ny, Ruth(?)
for handlingen ville ingen ende tage
for...

Men ak, selvom viljen var stor og stærk
og sangen her er sød at synge
var der fjenden i hver en krog
der virkelig fik lov at gynge
det hele var set før
I Legend, jo her nu, her!
der blev udgivet for under et år siden.
for originaliteten ved sin vej
Tilbage til programmøren

Den mærkelige følelse af genkendelse var stadig en sort plet for programmøren øjne. Han traskede med vaklende skridt hen til den lille hytte, der mest lignede et efterladenskab i skovbrynet. Lettet over, at den ikke allerede havde slået rod i hans hukommelse gik han beslutningsomt ind, og modte et lojerligt syn: en sovende flok mennesker, der alle var mærket med et klistermærke med påskriften "computerspillere". Deres snørken blev kun overdøvet af de svage, falske toner fra en lutsplilende sanger, der havde svært ved selv at holde øjnene åbne. Programmøren prøvede at spørge om navnet på skjalden, der kun lige nåede at præsentere sig, for også han måtte give efter for søvnen...

Christian

AMIGA



Klikkens: 1.3/ 2.4

Son of the Empire er en tro kopi af Legend. Absolut intet er ændret ud over grafikken, og dermed har det intet andet at tilføre end hvad man kunne bringe på en lille datadisk. Læs evt. anmeldelsen af det oprindelige spil i DNC nr. 8, årgang 11, side 47, og erst

selv navnet, hvor det er nødvendigt. Det er hverken dårligere eller bedre end Legend, samme styrker, samme svagheder. Eneste forskel er, at der er gået en masse tid siden dengang og at man idag sidder med en følelse af, at det hele kunne være forbedret en del. Har du Legend er der ingen grund til at købe dette, med mindre du kan se glæden i ensformighed.

Grafik: 81%
Lyd: 71%
Gameplay: 78%

OVERALL
77%

AMIGA 1200

Det kører og er hverken værre, bedre eller mere originalt

PC

Versionen er lavet, og vi updater i næste nummer,



PROJECT-X (Revised Edition)

Team 17

Skulle du ikke kende det oprindelige Project-X, kan det kort beskrives som det bedste, mest hektiske vandret-scrollende shoot-em-up nogensinde på Amigaen og der er ikke noget på vej, der ser ud til at kunne slå det.

Forventningerne nåede derfor Mississippiske højder, da pressemeddelelsen lovede, at der var sket ændringer i Project-X's gameplay. Mange mindre erfarne spillere fandt Project-X alt for svært (heriblandt nogle tåbelige engelske journalister), og til ære for dem er banerne i den reviderede udgave ca. 25% i forhold til det oprindelige spil. Man kan nu øve sig i Rookie-mode helt frem til bane fire, og skulle man dø, mister man ikke nær så mange våben, som man gjorde i gamle dage. Et par små fejl er blevet ret-

tet starter man på bane 2 eller 3, har spiller 2 nu lige så mange våben som spiller 1. Mærkeligt nok er de små stavfejl ikke ordnet.

Spillet er blevet klemmt ned på 3 disketter, og bortset fra størrelses- og ændringerne, der måske nok gør spillet mere tilgængeligt, men til gengæld for nemt for de erfarne, er der ikke sket andet end at old-timer-musikken er blevet skåret væk. Den kunne jeg ellers godt lide.

Generelt er den nye version ikke nær så god som den gamle, der virkelig krævede sin spiller (se evt. artiklen OPGØRET! for et par måneder siden), men der er stadigvæk masser af timer at vride ud af den gode, gamle leg med rumskibet, fjenderne og masser af laserkanoner...

AMIGA: 91%

- CS

THE ANIMATION PACK

Readysoft

Positive ting at sige om Animation Pack: Du får tre spil (Dragons Lair II, Space Ace og Wrath of the Demon), og tilsammen ligger de på mere end 15 disketter. Du får en masse flot grafik, og spil, der er nemme at gå til. Løsningen på hovedpersonernes temmelig flot illustrerede problemer er ofte i formen Venstre, Højre, Venstre, Ned, Fire, Fire, så du kan nemt udveksle gode råd med dine venner. I Wrath of the Demon får du både nogen gå-rundt-med-et-sværd-scener og nogen ride-på-ridehest-scener, og de bliver langsomt sværere, så du langsomt kan blive bedre. Er du glad for animationer, har du her et sandt overflodighedshorn af dem. Virkelig overflodigt. Du kan endda selv spille animationerne ved enten at rykke til venstre, til højre, op, ned eller trykke fireså du kan højest dø fire gange i den samme scene, inden du igen er videre, glad og smilende.

Negative ting at sige om Animation Pack: Du får tre spil (Dragons Lair II,

Space Ace og Wrath of the Demon) og tilsammen ligger de på mere end 15 disketter. Du får masser af animationer, smarte lydeffekter og grafik, men til gengæld ikke noget gameplay af nævneværdig værdi. Du får bare et par interaktive tegnefilm, der ikke engang indeholder bowlingkugler og bananskræller, og det er umuligt at forudsæ, hvad du skal gøre. Til gengæld klarer du det senest i femte forsøg, for den næste pinefulde situation er der. Wrath of the Demon kunne være lavet bedre på en C-64.

Synes du altid, at din næse har været for lille, bør du købe Animation Pack. Der skulle være gode chancer for, at den vokser sig en del større, og hvem vil ikke gerne have besøg af redegiggende musvitter?

AMIGA: 31%

- CS



SIM LIFE

Maxis/Mindscape

Det forekommer mig, at det er tredje gang, jeg skriver denne anmeldelse. Sidste måned var det Windows-udgaven, tidligere Dos-udgaven og nu er turen endelig kommet til A-1200-udgaven, der formentlig bliver den sidste. Det vil i hvert fald kræve mere end en almindelig dygtig genforsker at få Sim Life til at køre på en normal Amiga. Personligt er mine gener ved at blive temmelig generede.

Kort fortalt, for tredje gang, er Sim Life en livs-simulator. Spilleren får sit eget område, og skal nu selv sørge for at skabe dyre- og planteliv og få de rigtige arter til at spise hinanden. Det lyder måske meget simpelt, men de kære dyr har det med at mutere på de mærkeligste måder, så fødekæden bliver splittet ad og sat sammen på de mærkeligste måder. Heldigvis kan du selv forsøge at udbedre forskellige uregelmæssigheder. Som en anden gensplejs står det dig nemlig frit for at manipulere med dyrenes og planternes gennemsnitlige levealder, fertilitet, kønsfordeling, energibehov og meget, meget andet. Med andre ord er det en avanceret viderebygning af vingeamputering af flueri videnskabs tjeneste, naturligvis. Derudover er det også op til dig at designe nye dyrearter, pille ved klimaet og meget andet.

Med mindre man er meget skrap, løber det hele naturligvis løbsk -men det er altid dig, der har fingeren på pulsen og knappen. Bliver du træt af dit mikrokosmos, kan du jo prøve at udsætte det for en atomulykke, en komet eller bare for den menneskelige civilisation. Lad os sige, om det virkelige kun er rotterne, der overlever en atomkrig!

Med på disketterne er der nogen scenarier, som du kan bruge eller misbruge. I et af får du kontrol over dyre- og planteliv, som det så ud da dinosaurerne regerede. Dermed har du en førsteparkplads til deres udryddelse, og kan prøve selv at finde ud af, om det var en meteor, istid eller bare en genekspert, der havde sovet i timerne.

Sim Life vil måske ikke appellere til alle, men det gør sig godt på en harddisk-styret A-1200 med multisync-skærm. Det er ikke helt nemt at gå til, men udbyttet er stort.

AMIGA 1200: 84%

- CS



Leg med gener på din A-1200, spred død i rummet i Team 17-budgie eller brug alle dine penge på et par animationer

Din Amiga i netværk

Et næsten ukendt begreb på Amigaen er netværk. Vi kigger lidt nærmere på et nyt produkt, Envoy, som Commodore snart kan tilbyde.

Af Kenneth Friberg

Dette skal ikke betragtes som en egentlig test, for softwaren er stadig til betatest (den sidste test for egentlig udgivelse) blandt udviklere. Betragt derfor dette som et lille kig ind i en nær fremtid.

Commodore har næsten siden Amigaens fødsel tilbudt to typer netkort, et EtherNet og et ArcNet. EtherNet er "the grand-old-man" indenfor netværk, der bliver brugt utroligt mange steder.

Grunden er, at det er forholdsvis billigt, det er hurtigt (10 Mbit/sek), og det er nemt at installere. ArcNet er nærmest en lillebror til EtherNet, det kører ikke så hurtigt (1 Mbit/sek), men til gengæld er det langt billigere.

Også andre firmaer tilbyder EtherNet kort bl.a. Hydra/GVP osv. og der er også nogle lidt specielle kort, f.eks. AppleTalk, men de er ikke nær så anvendte på Amigaen.

Softwaren mangelfuld - indtil nu

Af software har der bl.a. været AS225. Denne software har desværre så mange fejl og mangler, at det kan være anstrengende at anvende, men skal man køre netværk mod UNIX-maskiner er det nødvendigt.

Også til Novell-software på PC'ere er der lavet et program, der kommer fra Oxi i USA. Dette stykke software (kaldet ACS, Amiga Client

Software) er en kopi af PC'ens software, endda af Windows udgaven. Det bliver der absolut ikke bedre af, det er klodset at arbejde med, og absolut ikke hvad man er vant til fra Amiga-programmer. Det udfører dog sin opgave nogenlunde pålideligt.

Desværre var redaktionen under testen ude for, at en hel harddisk-partition på en Amiga forsvandt, og den eneste kur var en omformattering. Kort sagt; der er brug for noget nyt og bedre software, og det er her, at Envoy kommer ind i billedet.

SANA-II er standarden

Envoy skal, ligesom det andet software, styre netværks-kortene så brugeren ved, at han snakker over et netværk med andre maskiner. Envoy er et 'Amiga-only' netværk, dvs. at det er ikke kompatibelt med PC'ens Novell eller noget som helst andet. Softwaren tilbyder både Peer-to-Peer (to maskiner), eller et netværk mellem flere maskiner.

Den meget omtalte standard for netværk på Amigaen (SANA-II) bliver brugt her. Softwaren afhænger af, at et SANA-II.device for de forskellige kort/porte, er lavet. Efterhånden er det ikke noget problem, der er devices under udvikling til parallel-porten, seriel-porten, floppy-porten (!), EtherNet-kort og ArcNet-kort. De flestes behov skulle være dækket ind, men det skal lige siges at kablet til SANA-II.device for parallel-porten ikke er kompatibelt med ParNet-kablet.

At softwaren udnytter SANA-II standarden betyder, at der er sat et standard-interface for hvordan Amiga'en skal tilsluttes omverdenen. Det betyder også, at hvis andre programmer skal bruge et netværk, skal de blot leve op til SANA-II standarden, så er device'ne klar.

Filsystem, ikke netværk

Desværre tilbyder Envoy endnu ikke det samme som et 'fuldt' netværk tilbyder, der er f.eks. ikke nogen samtale-mulighed over nettet.

Til gengæld tilbyder Envoy et langt mere fleksibelt og behageligt system, nemlig et såkaldt distribueret filsystem.

Med distribueret menes, at Envoy ikke har nogen central server. På f.eks. Novell skal man sætte en hel maskine af, til blot at agere harddisk for alle de computere, der er tilsluttet nettet. Den skal styre hele nettet, og det betyder også at nettet's hastighed vil afhænge af serverens hastighed.

Hvis det ikke lige er en 80-multi-86 maskine, så går det altså ikke så hurtigt med at hente programmer. Ydermere er blot tanken om at skulle sætte en hel maskine af til at agere harddisk temmelig desillusionerende for menigmand, der blot har to maskiner han gerne vil have til at tale sammen.

Envoy tilbyder, at man kan dele alle maskinernes harddiske med hinanden.

Kenneth Friberg er ved at skille sin A4000 ad, så der kan blive plads til et netværks-kort. ➤





At sætte et netværk-kort (her EtherNet) i din Amiga er let. Det skal bare skubbes ind i et af Amiga 4000'ens Zorro-slots.



A4000'eren med netværks-kort monteret. Som det ses, forbindes kortet med andre kort via ledningen bagtil - mere skal der ikke til.

Det er heldigvis ikke som et stort tag-selv-bord, den enkelte maskines ejer (super-visor) kan selv sætte op hvem der må få fat i hvad. Dette kan endda indsnævers meget, så f.eks. kun et bestemt directory må benyttes.

Der betyder, at har man to maskiner, men kun en harddisk, kan man uden problemer dele den ens harddisk med den anden. Har begge maskiner harddisk kan de nøjes med at dele den ene, eller begge. Også en printer-server er oprettet, så har en maskine en printer tilsluttet, kan man gøre den brugbar for hele nettet, grupper af brugere, eller enkelte brugere.

Mange konfigurations-muligheder

Normalt kan man ikke se Envoy på sin skærm, der vil blot være flere disk-ikoner på workbenchen (afhængigt af hvor mange der er på nettet, som man har adgang til). De fleste programmer vil heller ikke lægge mærke til, at disken de arbejder på ikke er lokal, f.eks. har vi under testen prøvet et spil, der lå på en anden Amiga, helt uden problemer!

Skal man til at 'pille' ved systemet har Envoy en del konfigurationsprogrammer. Hovedkonfigurationen foregår med programmer 'network-configuration'. Her kan man give maskinen sit navn, og adresse, og ligeledes konfigurere, om det er et 'simpelt netværk', med blot een slags kort, eller om der er porte involveret, eller konfigurere et 'komplekst netværk' med flere forskellige kort og porte involveret.

F.eks. er det muligt på nogle maskiner at have EtherNet, nogle andre ArcNet, serial-porten eller parallel-porten - alle er koblet til

hinanden, og det betyder, at nogle maskiner har to kort/porte i brug, men det er altså ikke noget problem at sætte op.

Adresserne er standard TCP/IP adresser, så det burde også være muligt at blive koblet på UNIX-maskiner. Det kræver dog noget ekstra software, som endnu ikke er konstrueret.

Der er et ekstra 'filesystem-export', og det bruges til at informere om, hvilke harddisk-partitions/directories der er adgang til, og for hvem.

Tilsvarende er der en 'filesystem-import', som monterer de netværks-harddiske man ønsker på den lokale maskine.

Printere tilbydes på samme måde, med en 'Printer-export' og en 'Printer-import'. Her er også et lille værktøj tilknyttet, der enten installerer netværks-udskrivning, eller fjerner den. Det betyder, at hvis man både har monteret en netværksprinter og en lokal printer, er det meget simpelt at skifte mellem disse to. Der er også en 'Users', hvor man kan oprette lokale brugere på ens maskine, og en 'Group' hvor det er muligt at oprette grupper, som de forskellige brugere kan tilknyttes.

Småfejl i beta-versionen

Envoy er stadig på betatest-stadiet, og f.eks. er der problemer hvis flere maskiner automatisk monterer hinandens harddiske ved opstart. De vil nemlig først montere andres harddiske, før de stiller egne til rådighed. Det kan betyde, at to maskiner står og venter på hinandens harddiske, og logisk nok vil de aldrig dukke op. Der er dog problemer der arbejdes intenst med, og de burde

kunne blive løst ved blot at ændre rækkefølgen, så de først stiller lokale harddisk til rådighed, før de leder efter andre. Men generelt fungerer Envoy, og det er langt det mest stabile.

Hvor hurtigt er Envoy?

Der er sikkert en del der tænker på hvor hurtigt det så er. En generel hastighed kan ikke udtrykkes, da der er for mange faktorer der spiller ind: harddisk'ens hastighed (9 ms Quantum/28 ms Seagate), CPU'ens hastighed (68000/ 68040), interface's hastighed (Ethernet kort/ serial-port) - alle disse ting påvirker resultatet.

For sammenligningens skyld har vi alligevel forsøgt med et par tests:

To hastighedstest bliver udført, dels mellem en A2000 (68000) mod en A4000 (68040) forbundet med Ethernet-kort, dels mellem de samme maskiner, men nu forbundet via serial-kabel. Overførslerne blev foretaget mellem RAD-diske, og Ethernetnet overførte pakker på 466664 Bytes. Det tog 10 sek., dvs. ca. 46 K/sek. Desværre er serial-linker (her blev benyttet 19200 Baud) ikke så hurtigt. Filen blev derfor nødt til at blive lidt mindre, da der ellers ville komme for store 'packet-collisions', dvs. at nettet prøver at sende for mange pakker. Envoy skal nemlig også holde øje med hvilke maskiner der er tilsluttet, og disse pakker vil blive blokeret, indtil overførslen er færdig. Det skyldes dog de få fejl der stadig er i Envoy. Det lykkedes dog at overføre mindre pakker på 5539 bytes og 10449 bytes.

Tiderne for dette blev 7 sek. og 15 sek. dvs. 0,7 K/sek. Disse hastigheder ligger selvfølgelig

langt fra Ethernet, men det er da altid noget, at man KAN få et netværk op og stå, med blot to stik og en ledning. Det er også muligt at benytte parallel-porten, men vi havde ikke et korrekt kabel. Det er desværre ikke det samme som ParNet benytter, så der skal loddas en del før det virker.

Det ser lovende ud

Envoy er absolut et skridt i den rigtige retning, og der er rigtigt mange muligheder for opsætning, men det vil tage al for megen plads at komme ind på det her.

Der er dog en gruppe i Tyskland som har haft et netværk oppe på nogle og fyre maskiner. De var tilsluttet i et maskmask af EtherNet, ArcNet, SLIP, og PLIP (parallel), og det kørte helt fint. Alle kunne se hinanden indenfor en gruppe, og alle kunne importere fra hinanden indenfor gruppen. Hvis man skal have fat i en harddisk udenfor ens gruppe, skal ens hovedlink blot have importeret netop den harddisk. Dette giver jo nogle helt utrolige muligheder for et billigt og alligevel hurtigt netværk.

Der er ikke meget andet at gøre nu, end at spændt vente på at softwaren bliver færdig, og så blot håbe at den ikke bliver for dyn. Det ser ihvertfald lovende ud.

Yderligere information: Commodore, tlf. 8628 9511, Esben Hannerup.

PageStream 2.2

På Amiga'en er der i øjeblikket to store kombatanter på DTP-markedet. Den ene er den velkendte Professional Page, den anden er PageStream. Hvad kan PageStream? Her er den i version 2.2.

Af Kenneth Friberg

Pagestream bliver leveret i en pæn kasse, som indeholder en masse disketter med fonte, programmer, printerdrivere osv. Der medfølger en pæn ringbunden manuel, samt mindre manualer til følgeprogrammerne. Det er en god detalje med en ringbunden manuel, der forøger nemlig brugervenligheden, når man skal læse manualen samtidig med at man arbejder. Ligeledes medfølger en lille 'quick-guide' med en kort forklaring af de vigtigste funktioner, samt deres tastatur-ekvivalenter.

PageStream benytter sit egen printerdriver-system, men kan dog også benytte preferences. På den måde kan en printer udnyttes fuldt ud, men det ville være smartere hvis SoftLogik blot havde leveret forbedrede printerdrivere, så andre programmer også kunne udnytte denne forbedrede driver.

Fonte

Der bliver leveret mange fonte med til Pagestream, og hvis man fra tidligere programmer har fonte, eller man har adgang til enten Public Domain biblioteker eller kommercielle fonte (CGFonte el. lignende) er der stor sandsynlighed for, at Pagestream kan udnytte

dem. Den kan benytte SoftLogik, Postscript (Adobe Type 1) og Compugraphic. Også Adobe Type 3, men disse kan kun vises som kasser, der symboliserer størrelsen. Inden i kassen vises karakteren, skrevet med en almindelig font. Adobe skrifttyperne kan kun udskrives til Postscript printere, hvilket er lidt ærgeligt, da der er mange public-domain fonte i Type 1/2, og det er jo ikke alle der har adgang til en Postscript printer. Hvis man ikke har det, bliver man nødt til først at køre filen igennem PD-programmet POST, for at oversætte det til en almindelig printer-grafik-fil.

Flere programmer

Udover selve programmet er der også nogle hjælpe programmer. Der er en simpel tekstbehandling, en simpel bitmap-editor (tegneprogram), og et program til at kæde alle tre dele sammen med (HotLinks). Dette nye koncept slår PageStream meget på, og over et netværk vil det være et plus, men efter min overbevisning er det ikke noget der kan anvendes i praksis på en enkel maskine, der til er det for besværligt.

I øjeblikket er det dog ikke muligt at benytte HotLinks over

et netværk. Men det er meget tæt på. Andre programmer (som WordWorth) tilbyder automatisk opdatering af billeder og lignende, og disse gør det på en meget nemmere måde. Med HotLinks-systemet skal man først ind og 'publicere' tegningen, fra enten HotLinks-programmet eller et af de to andre programmer, derefter skal man 'abonnere' på den for at få den ind i diverse programmer, og indtil videre er det kun SoftLogik som tilbyder programmer til HotLinks.

HotLinks har Password beskyttelse af objekter, så ikke alle kan abonnere hæmningsløst på ens objekter, men de fleste vil nok vælge muligheden for at være permanent logget ind på systemet, og så ryger sikkerheden fløjten.

Tegneprogrammet

Tegneprogrammet (BME) er MEGET simpelt. Ikke at det ikke kan bruges, man skal blot kun bruge det til at rette små tegnefejl og lignende. Til større kreationer er der langt til mulighederne i DPaint. Efter min mening bør et program som BME 'efterligne' de større tegneprogrammer så meget som muligt, for det vil være at stille for store krav til eventuelle brugere at skulle sætte sig ind i endnu et program. Det har BME lidt problemer med, og man kan ikke sige sig fri for at skulle række ud efter manualen ind imellem.

Tekstbehandlingen (PageLiner) er langt det bedste af ekstra-programmerne. Det er hurtigt, nemt at arbejde med, og effektivt. PageLiner udgiver sig ikke for mere end det er: en editor med ekstrafunktioner. En meget behagelig detalje er, at det er muligt at åbne PL på en vilkårlig Public Screen, og dermed også på Page-

Stream's. Ligeledes er det muligt at åbne vinduet på en bestemt position.

Objekter

PageStream har nogenlunde de samme muligheder ved sideopsætninger som ProPage, der er dog visse ekstra muligheder, og visse begrænsninger.

PS har mulighed for en slags objekter som PP ikke har, man kan indsætte et tekst-objekt blot ved at klikke på skærmen med tekstcursoren. Dette tekst-objekt kan man behandle som et billede, som kan forstørres og formindres, men ikke venstrestilles/højrestilles. Til sammenligning skal man i PP først åbne en kasse, for derefter at indsætte tekst. Ligeledes er det ikke nødvendigt at lave en kasse, før man indsætter en tegning, det ordner PS også.

PS har nogle virkelig smarte funktioner til at sætte kasser præcist ud for hinanden, eller ovenfor hinanden. Både ved hjælp af et gitter, men man kan også benytte kasserne selv til at rette ind efter. Det er muligt at dreje kasser, ikke kun rundt, men også vride dem og mase dem. Dette foregår endda med en lille grafisk repræsentation af hvordan det ser ud, en meget behagelig feature. Kasserne man placerer objekter i, bliver ikke vist med deres 'håndtag' - først når kassen bliver aktiveret, vil de blive vist. Det hjælper lidt på overskueligheden, når man skal kigge på en side, men desværre giver det også lidt kludder, hvis boksene ligger i mange lag.

Sider

Pagestream har et gennemtænkt system til at vise sider med. Det er muligt at zoome ind på en side



Her ses mulighederne for valg af sidestørrelse, i Pagestream 2.2.



Her er et objekt både drejet og vredet, fra "preview"-vinduet.



- Og sådan ser objektet ud på skærmen bagefter.

med mange færdig-indstillede procenter, og ligeledes er det muligt at se hele siden, i fuld bredde, ved 50%, ved 200% eller ved en brugerindstiller forstørrelse.

Det er også muligt at se to sider på en gang, og det er muligt at redigere i begge. Dog mangler der mulighed for at se 8/16 eller lignende antal sider, som små repræsentationer på skærmen. Dette er kun muligt v.h.a. en postscript-printer. En sådan fea-

Siderne kan være noget større end i ProPage, og her kan man gå helt op til 1200 gange 1200 feet (ca. 400x400 meter), og det skulle vel kunne klare det for de fleste. Der er mange forslag, fra visitkort til plakater, størrelse, selv kartoteks-kort er der indstilling til.

Farver

Skærmopløsningen er desværre en kraftig begrænsning. Når man nu har en supermaskine med



Men her er PDraw-objektet, som PageStream tror det ser ud!



Her har vi et oprindeligt PDraw objekt, som det bør se ud.

ture er meget anvendelig, hvis man vil se om en større publikation er konsistent i design.

PS viser siderne i et almindeligt intuition-vindue, og det er muligt at have flere vinduer åbne på én gang. Man bevæger sig rundt på siden v.h.a. almindelige skydere, og knapper. Det kunne ikke være nemmere.

Målene på en side er meget præcise, langt mere end hvad ProPage kan tilbyde. Der er også flere mål at vælge imellem, selv om de fleste af os aldrig vil benytte andet end de mest gængse Pica, tommer eller centimeter. Det er også muligt at gemme ens foretrukne præferencer, så systemet starter med dem næste gang.

AGA til rådighed ved testen, ville det have været rart at kunne se sine dokumenter i de korrekte 24-bit farver (I AGA-maskiner kan man vælge i en palette på 24 bit opløsning). Men to ting begrænser; for det første er det kun muligt at åbne PS med højst 16 farver, og ligeledes kan den kun indstilles ud fra en palette på 4096.

Palette-sharing (som indført med AmigaOS 3.0) eksisterer heller ikke. Har man ikke dokumenter i farver, eller holder man sig på højst 16 farver, er det ikke et problem, men har man brug for en farvepublikation er det ikke acceptabelt.



PageStream 2.2's indstillingsmuligheder for udskrift.

Stavekontrol

PageStream/PageLiner har en formidabel nem stavekontrol indbygget. Som standard er der ikke en dansk ordbog leveret med til systemet, men har man adgang til en liste over danske ord, er det muligt at opbygge sin egen stavekontrol. Det eneste krav der stilles til formatet, er blot at det skal være ASCII tekst, og så er det blot at bede PS om at tilføje dem alle. Vupt! har man en dansk ordbog. PageLiner og PageStream kan dele den samme ordbog, så det er ikke nødvendigt at have de samme data stående to steder.

Vektorgrafik

En stor mangel i PageStream er importen af vektor-grafik. Ikke at det ikke kan lade sig gøre, men PS er absolut ikke hurtig til det. Ligeledes oplevede vi flere gange under testen, at ProDraw Clips blev slemt forvrængede. Vi ved desværre ikke hvorfor den gør det; figuren kan uden problemer hentes ind i ProPage! PDraw er efterhånden blevet det fremherskende format til bearbejdning af 2D-vektorgrafik, og at PS har problemer med det, er vderst uheldigt. PS bruger heller ikke et objekt som et hele, men derimod hver enkelt objekt som en strek, eller en cirkel eller lignende.

Til gengæld er PS meget rigt forsynet med filtre/ moduler til både det ene og det andet. Modulo-bygningen gør det også nemt at udvide modulerne løbende. Så måske kommer der et bedre modul til PDraw Clips.

Generelt

PageStream har mange features som ProPage ikke har. Den mangler dog stadig en del (ProDraw clip, farver), men er til gengæld langt mere stabil i brug end ProPage. Det er ikke på noget tidspunkt af testen gået ned. Dette er nok den største styrke fremfor konkurrenten, for hvem har ikke prøvet at miste

mesterværket, på det eneste tidspunkt, hvor det ikke måtte ske?

PageStream er anderledes end ProPage, men ikke nogen uvarig konkurrent. De har begge deres fordele og ulemper. Nu mangler vi blot at der kommer en fordanskning v.h.a. locale samt online-hjælp v.h.a. AmigaGuide, og så kan man begynde at sige at niveauet er tilfredsstillende.

Fakta:

PageStream 2.2, pris kr. 2195,-
Betafon, tlf.: 3131 0273

ABSALON DATA

Amiga 1200 m. 130 MB hard.	7130,00
2.5" 3.5" Harddisk installation kit	230,00
3.5" Disk HN (4.50/10K) pr.100	382,50
Citizen 1200+ 9 nå-printer	1395,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	650,00
3.5" Diskdrev ext. m. bus/aftr.	630,00
Competition Pro 5000 joystick	880,00
Competition Pro Star joystick	145,00
The Arcade Joystick	225,00
Danjoy joystick	230,00
ACE Analog joystick interface	210,00
Memorymaster t. A-2000 m. 2MB	195,00
Memorymaster t. A1200/1MB	1380,00
M-Tech 4 MB m. 3MB t. A1200(SIM)	1560,00
512 Kb ramudvidelse t. A-500	745,00
2 MB ramudvidelse t. A-500	300,00
1 MB ramudvidelse t. A-500 plus	1090,00
1 MB ramudvidelse t. A-600	630,00
1 MB ramudvidelse t. A-600	595,00
Multiplexer kabel til 2 Amigaer, 1.8 m	95,00
Stævæg, reglarvel A-500/600/2000	160,00
Farvebånd til Star LC 10/20	95,00
Strømforsyning til A-500	50,00
Kiosket v.2.05 ROM-kreds	505,00
Diverse IC-kreds	215,00
Labels til 3.5" disk til printer	0,50
Alle Power AT-Controller	1425,00
Alle Power m. 42 MB Seagate	3860,00
Alle Power m. 170 MB AT-HD	9535,00
Oktagon 2008 m. 170 MB AT-HD	3130,00
130 Mb Seagate HD t. A1200/600	2935,00
42 Mb Seagate HD t. A1200/600	1665,00
Bootskærm for A516/2000 fra	140,00
Mus - joystick-skifter	150,00
DANCOM 14400 Faxmodem ex.	4435,00

Ring om tilbud på harddisksystemer

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbud inden du afleverer computeren.

Alle priser incl. MOMS

MOMS-registrerede forhandlere og

ABSALON DATA
Vangedevej 216A
2860 Soborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket



Vores stakkels postkasse er ved at sprænges efter sommerens post. Men bliv endelig ved med at skrive ind!

Ved Christian Sparrevohn

ADVARSEL: IRONI ER FARLIGT!

Vedrørende artiklen "Advarsel: din computer er farlig!" fra DNC nr. 7/8:

Mennesker, som kan finde på at skrive den slags uden at være ironiske eller hjerneblæste, har aldrig nogensinde set skyggen af en computer. De aner jo ikke, hvad de taler om. Det er fuldstændig latterligt at sige, at man kan få epileptiske anfald af at spille computer. Jeg tror i hvert fald ikke på det. De må have haft sygdommen gemt i sig inden, og så tilfældigvis har de fået et anfald, mens de sad foran skærmen og spillede. Desuden vil jeg ikke kalde en Nintendo for en computer!

Hvis man kan påstå, at man kan få anfald af at spille computer, vil jeg påstå, at man kan blive sindssyg af at luge i sin have. Jeg mener iøvrigt også, at det er tusind gange nemmere at få sin køkkenhave besat

af onde ånder end sin computer.

Jeg synes også, det er latterligt, at man begynder at snakke i computersprog med sine nærværende, bare fordi man snakker sådan med sin computer, når man programmerer. Hvordan ville jeg ellers kunne skrive dette? Du kan spørge alle de fede demogrupper om det samme. Jeg er 100% sikker på, at de ville sige, at det er noget værre lort at fylde menneskers små hoveder med. Jeg er sikker på, at I på DNC kun satte den artikel i bladet for at få noget at grine af.

Morten Balvig, Holbæk

Sørensen artikel var selvfølgelig ironisk, og egentlig bare et bevis på, hvor platte dagspressen og TV er i deres søgen efter gode og saftige historier. Men hvor var din kritik henne da, Morten?

EN NOSTALGISK TÅBE

Klokken er 1.53 netop nu, mens jeg skriver dette brev. Der er lige pludselig kommet et eller andet over mig. Hele dagen har jeg siddet og leget med Deluxe Paint IV's HAM-mode og har eksperimenteret med udskriftskvaliteten på min Canon BJ-10ex. Jeg har først lige loaderet InterWord ind nu. Det er første gang, jeg har brugt min Amiga til andet end at spille, skrive eller lave lidt musik på. Og det er gået op for mig, at Amigaen er en drømmecomputer. Man kan alt med den. Farten er ikke helt i top, men det findes der jo midler imod. I ventetiderne, mens Amigaen regnede, fandt jeg nogle gamle numre af DNC frem - og det var vidunderligt at læse dem igen! Jeg opdagede den gamle magi igen. Bladet er stadigvæk godt, men magien...Jeg mindedes de bedste uger i mit liv, da jeg genlæste anmeldelsen af Monkey Island - det bedste spil, der nogensinde er udgivet. Dengang pjakkede mine venner og jeg fra skolen for at færdiggøre Guybrush's quest, og vi blev nogle gange på vores værelser 2 dage i træk uden søvn eller føde. Vi spillede bare. Og mens jeg læste bladet, blev jeg samtidig ked af det. Ked af det fordi, noget så godt som Monkey Island, aldrig kan skabes igen. Og ligesom i Monkey Island var magien der igennem hele bladet (nr. 7/8 - 1991) - jeres brændende lyst til at skrive var der - det var mere end et job for jer.

Jeg er lykkelig over, at mine venner og jeg oplevede de stunder. Der levede vi virkelig livet. Det vil aldrig blive det samme igen. Aldrig...

Kristian Traelsen, Hinnerup

Gulp... Jeg var lige nød til at sluge en lille klump. Var det de smukke toner fra mit stereoanlæg, var det resterne af sommerforelskelser...eller var det måske dit brev, der gjorde indtryk? Det er en ubeskrivelig fornemmelse at høre fra en, der har været med længe.

Vi er lige så nostalgiske som du er. Jakob og jeg snakker tit om, hvordan alting eksploderede i et brag af nyskabelser, ideer og entusiasme, dengang vi skrev for Run, IC-Run, Games Preview og Computer Action. Dengang jeg spillede Blue Max på min C-64. Dengang jeg anmeldte Way of the Exploding Fist. Dengang der var basis for et adventure-hjørne.

Ja, der var en anden magi dengang - fordi vi var yngre og fordi computerne var det. Jeg fandt mit gamle 7/8-91 frem og læste anmeldelsen. Jeg kan godt huske den, og jeg kan godt mærke forskellen. Men jeg synes virkelig, at vi er bedre i dag.

De fleste skribenter har udviklet sig i en god retning, og ingen her gør det kun for pengenes skyld - det kan man simpelthen ikke! Den ukontrollerede entusiasme er blevet kontrolleret og det er der kommet noget godt ud af. Men lad os aldrig glemme de virkelige gyldne dage...

Send mig din adresse og jeg sender dig en nostalgisk spilpræmie...

**Denne måneds
spilpræmier er
sponsoreret af**



OPRÅB MOD SELVFORHERLIGSEN!

Jeg har i lang tid gået og spekuleret over, hvad det egentlig er for noget, vi bruger så meget af vores fritid på. Og nu må det være nok med lovprisningen, for hvad er det i virkeligheden, vi bruger vores computere til?

En tillidsmand og to sekretærer fra SID fortalte mig, at efter de havde fået computersystem, var de ikke blevet specielt mere mere effektive - snarere langsommere. De havde været nødt til at ansætte flere folk, bare for at holde styr på systemerne. Og hvad siger det os? Computeren gør måske arbejdet mere behageligt for os, men næppe hurtigere. Det er netop det, jeg vil hen.

For hvad er det egentlig specielt os læsere af DNC bruger vores computer til? Hvad formål tjener det?

Jeg har prøvet 3D Construction Kit, forsøgt at lave animationer med DPV og bogført min økonomi på diverse regneark. Og ingen af resultaterne blev særlig tilfredsstillende i forhold til den tid, jeg brugte på det.

Selv musik viste sig at være ti gange hurtigere at lave med mit orgel og et ark notepapir. Det var tilmed billigere!

Selv tekstbehandling, som jeg har brugt mest af min "seriøse" amiga-tid på, er håbløst langsomt og man skal op i en meget høj prisklasse, før tekstbehandleren kan tilfredsstille mine behov.

Det er kun med formelle ting eller længere skrivelser, som man har tænkt sig at rette meget i, at det kan betale sig:

tænde computeren, boote programmet, skrive, rette fejl, save, klargøre printer og så først derefter kan man udskrive det endelige resultat. Altså kort sagt: kan det betale sig at bruge så meget tid på det?

Nogle siger godt nok, at de skriver hurtigere og pænere på computer (mig selv inklusiv), men ens skrift forbedrer sig da aldrig ved derfor kun at gå over til at skrive på computer - og tænk på hvor mange blyanter og kuglepenne, man kunne købe for de samme penge!

Det er rigtigt, at computeren er mennesket overlegent, når det gælder tal og beregninger. Men hvad pokker skal vi, Amiga-som-fritidsinteresse-brugere bruge en fraktal til - andet end underholdning og afveksling.

For er det ikke det, vi i bund og grund bruger vores Amiga til?

Hvorfor bliver vi ved med at prøve at overbevise verden om, at der er en produktiv og fornuftig fritidsinteresse, vi har? Vi er vel børn (eller teenagere), og vi skal da ha' lov til at bruge vores fritid på noget destruktivt og ufornuftigt.

Og virkelighedsflugt (som jeg til en vis grad mener, computerspil er), er da en livsnødvendig ting, når bare den ikke bliver overdreven. Hvis far eller mor vil have dig til at lade være med at spille, så bed dem om først at sluke for fjernsynet og lægge BT/Ekstra-bladet væk!

Nå, men nok om min mening, lad mig høre jeres. Og I må godt være grove; jeg har fået monteret støddæmpere i mine læsebriller specielt til lejligheden.

Hans K Skovfoged, Frederiksberg

Det var et meget interessant og anderledes brev. Jeg er ikke helt enig med dig, men jeg bruger måske også min computer på en lidt anden måde. Min håndskrift er pænt sagt anderledes, og jeg er meget afhængig af tekstbehandling. Måske er det mere upersonligt, men selv med personlige breve er jeg nødt til at starte systemet op, hvis hun også skal kunne læse det, jeg skriver!

Husk at animation og 3-d-eksperimenter dårligt kan lade sig gøre uden en computer - det er så op til den enkelte at vurdere, om resultatet er den lange arbejdstid værd.

Vel er det en hobby, og du har ret i, at computere for de flestes vedkommende ikke er meget andet end underholdning. Men overalt støder man i dag på computere, og en del af legen med en hjemmecomputer er samtidig en indføring i, hvordan man betjener de "større" maskiner - hvad man kan og hvad man ikke kan. Den kontroversielle forfatter Erwin Neutsky-Wulff fortalte mig, at computere i virkeligheden var vigtigere end skolegang, for børnene var nødt til at forholde sig til det, de lavede. Det var selvfølgelig en provokation, men i enhver provokation ligger der en lille sandhed. Også i din. Der er en spilpræmie på vej til Frederiksberg.

A-1200 ER INGEN VIDUNDERMASKINE

Jeg er en lykkelig (ældre - 30 år) computerdreng, der i sin tid i 1981 startede med en ZX81, og som siden har fulgt med tiden over Vic 20 og C-64 til den A-500. Jeg har nu.

Nu er der så kommet en ny maskine, nemlig A-1200, og da man i den senere tid har kunnet læse om, hvor god denne maskine er, og da den har nogle muligheder, som A-500 ikke har (bl.a. compositor-udgang), besluttede jeg mig for at hoppe med på vognen. Den 30. april gik jeg glad over i det lokale supermarked (i det der er en desperat mangel på computerbutikker i Kalundborg) for at købe en A-1200, lykkelig uvidende om, at det skulle blive et kedeligt bekendtskab. Jeg kom hjem og fik sat dyret til, og det varede ikke længe, før det første problem viste sig. Jeg kunne ikke rigtig få EXTRA-disken til at virke

på mit eksterne drev, så jeg gik over i forretningen, hvor maskinen var købt, og klagede min nød. De ringede til Commodore, som sagde, at disken var defekt, og de sendte en ny. Så langt så godt, men det skulle senere vise sig, at det ikke var den eneste disk, der ikke ville køre på det eksterne drev, og jeg havde lagt mærke til, at der var nogle generende striber på skærmen.

Et par dage efter ringede jeg til Supertrade ang. PD. Ved en tilfældighed faldt snakken på det eksterne drev og fyren jeg snakkede med oplyste, at det ikke er ret mange eksterne drev, der kan køre på en A-1200. Commodore har valgt ikke at køre 12V ud i diskporten.

Vi snakkede lidt videre og jeg spurgte, om han så kunne fortælle mig, hvorfor der var striber på skærmen. Han forklarede, at der i de første udgaver af A-1200 var en

konstruktionsfejl, der gør, at der kommer forstyrrelser på skærmen, når man benytter RF-udgangen. Supertrade oplyste, at Commodore var klar over problemet og de lavede det uden beregning. Jeg sendte den afsted.

Heldigvis havde jeg stadigvæk den gode gamle A-500, så den blev pakket ud igen. Efter 10 dage kom min A-1200 retur, så den blev sat op. Problemet med striberne var nu meget værre. Den blev sendt tilbage til værkstedet.

Da den kom tilbage, var striberne væk. Til gengæld var baggrundsskærmen i Workbench blevet lysrød. Tilbage igen med A-1200.

Da jeg fik maskinen igen, var striberne tilbage. Commodore ville ombytte maskinen, men nu var min tålmodighed brugt op og jeg forlangte pengene retur, og jeg er begyndt at spare op til en PC.

Se, det var mit møde med den såkaldte vidundermaskine A-1200. Jeg håber ikke,

der er flere, der har været lige så uheldige som jeg, og så synes jeg det er for dårligt, at Commodore ikke oplyser om de fejl, der er ved deres maskiner. Min A-500 er i det mindste pålidelig.

Morten Laurson, Kalundborg

Et langt brev om en lang, besværlig proces. Den dårlige service lyder nærmest chokerende, og jeg kan godt forstå, at du forlangte dine penge tilbage. Problemet med striberne har jeg hørt om, men en lysrød Workbench-skærm! Kompabilitetsproblemerne med diskene er også nye for mig - har andre haft det problem?

Selvom servicen har været dårlig, er A-1200 stadigvæk en virkelig god maskine. Min A-1200 er mere stabil end min A-500, og jeg har næsten aldrig problemer med den. Jeg tror virkelig, at du har været uheldig - både med maskinen og med servicen.

PC VS AMIGA - IGEN

Jeg er en sædvanligvis, tilfreds og loyal Amiga-ejer. Men i den sidste tid har jeg fået en ubehagelig og forhåbentlig urigig fornemmelse af, at Amiga'en, på trods af dens overlegne grafik og lyd, er ved at blive fortrængt af spilmarkedet til fordel for PC'erne. De store flotte spil, såsom Wing Commander II, Darklands, Ultima VII, Falcon 3.0 og Eye of the Beholder III udkommer først til PC og HVIS de bliver konverteret til Amiga, tager det ofte mere end et halvt år. Denne ventetid er uacceptabel for os Amiga-ejere, som er tvunget til at høre på storskrædende PC-individer, som fortæller os om deres nyeste spil, som vi blot kan håbe at se en, for der meste nedroslet, version af, 6 måneder senere. Derfor må jeg, med skam, indrømme at jeg har overvejet at investere i en PC'er (rødme)

Jeg er i forvejen ejer af en A2000 med 8 MB ram og 52 MB harddisk og da jeg i DNC nr.2 1991 læste om PC-kort til A-2000, vakte det min interesse. Et sådan kort vil jo betyde, at jeg kan skule en PC'er i min Amiga og derved undgå afsløring, møbning og rituel stening fra mine Amiga-venner. Da artiklen ikke kom ind på muligheden for at køre PC-spil med den ombyggede Amiga, er mit spørgsmål derfor:

Findes der et PC-kort til A-2000,

som giver mulighed for at køre ovenstående programmer, f.eks. CBM 2386 16 Mhz 386 AT-kort eller kan det, prismæssigt, bedre betale sig at købe en rigtig PC'er. Endelig vil jeg takke for et godt blad, der er blevet bedre med alderen. Fortsæt med det!

Thomas Larsen, Skårup

Tak for et virkelig godt blad. Det er rart at se, at der er et blad for os computerinteresserede, der har humor (Nok til ikke kun at læse Alt om Data og Datanytt). Nå, før eller siden må jeg vel sige det berygtede ord "MEN" - jeg blev lidt ked af (overvejede selvmord), da I skrev til Nikolaj Sahlstrøm i DNC nr.5: "DNC er for computerejere (først og fremmest for Amiga-ejere)" Be' om, bare lidt mere om PC.

Karsten Brogaard, Thyholm

Jeg ser, at I meget diskret har droppet den lille tekst "Uafhængigt Amiga-magasin" fra forsiden. Er det fordi I ikke længere er interesseret i at være et Amiga-blad, er I ikke længere uafhængige, eller hvad er der sket? Jeg håber på og regner med, at mange andre også vil have et svar. Og det svar skal så tydeligt som muligt angive, hvorfor I har fjernet den lille tekst, samt hvad jeres planer for det fremtidige indhold af DNC er. Og nu ikke noget med at sige, at det ikke betyder noget, jeg frygter nemlig, at I vil begynde at

skrive om andre PC-relaterede emner end spil. Eller måske endnu værre: om konsoller

Martin Carlsen, Gråsten

Tre breve, der taler deres tydelige sprog. Her er vores vurdering:

Markedet bevæger sig med forbløffende hast væk fra Amiga og over til de store PC'ere. Commodore International har haft trecifret million-underskud (i dollars) og har måttet lukke filialerne i Norge, Sverige og andre steder i Europa. I Danmark går det stadigvæk godt, men problemet er, at man ikke kan betragte Danmark isoleret, hvis man producerer soft- og hardware. En engelsk spilproducent er afhængig af, at der er nogen til at købe spillene, også i England, Tyskland og Frankrig. I de lande oplever man en sand flugt væk fra Amigaen.

Om den flugt er retfærdig eller ej kan diskuteres, men den er ikke desto mindre en kendsgerning. Og den breder sig også i Danmark. Flere og flere køber de store PC'ere og bruger dem til spil, ingen nogensinde ville kunne lave på en Amiga. Der bliver stadigvæk lavet gode Amiga-spil, som dårligt kan overføres til en PC, men der er langt mellem de originale udgivelser. Bullfrog, Core Design, endog Renegade er støt og roligt ved at rykke derover, hvor pengene er; på PC-markedet, hvor gigantfirmaer

som Electronic Arts, Microprose og Virgin allerede befinder sig.

Derfor er det blevet bestemt fra højeste sted (og som I vil vide, er jeg ikke blandt de højeste), at DNC må følge med tiden. Vi har fjernet vores lille under-overskrift, og det har i virkeligheden gjort os langt mere uafhængige, end vi nogensinde har været før. Vi er nemlig ikke længere afhængige af en enkelt maskintype, men har taget PC'en med, fordi så mange har købt eller overvejer at købe en. Vi har udvidet det område, der kan skrives interessante artikler indenfor - og de vil stadigvæk have relevans for de fleste.

Vi forråder ikke Amigaen, og vil skrive om alt det spændende, der sker på den, men følger vi ikke med i udviklingen, er vi dømt til den barske bladdød. Vi droppede på et tidspunkt C-64, da den holdt om med at trække vejret. Og vi tager PC'eren med, fordi den netop er født i de flestes bevidsthed. Konsoller er derimod alt for små til nogensinde at klare sig i Danmark.

Og til sidst et svar til Thomas Larsen: vil du spille PC-spil, kan det bedst betale sig at købe en stor, ægte PC'er. 16 Mhz er alt for lidt.

DET VITTIGE HJØRNE

Når resten af verden er grim og brutal, er der altid lidt solskin og glæde at finde i DVH - bare ikke for dem, vittighederne går ud over!

Windows er en Virus. Den gør faktisk alt det, en ondssindet virus gør:

- A. Den fylder din harddisk op
- B. Den sløver din maskine
- C. Den spreder sig lynhurtigt og automatisk fra PC til PC.

Martin Carlsen, Gråsten

En tidligere statsminister og udenrigsminister var på sightseeing i den arabiske ørken, og den slags foregår naturligvis på kamelryg. Efter en lang ridetur bliver såvel kamelen som de to tidligere ministre trætte, så de tager ind til en kamelparkering og slapper lidt af. Men da de skal på igen, har de svært ved at skelne kamelen fra alle de andre. Derfor går eks-statsministeren rundt og løfter alle halerne på kamelerne. Hvorfor? Jo! Han havde hørt en far sige til sin lille søn, at der red en kamel med to røvhuller.

Rene Jensen, Sønderborg

En Atari-ejer og en frø går ned af gaden. Frøen spørger Atari-ejeren, om han har købt sin trøje i Italien". Atari-ejeren forstår ikke, hvorfor frøen spørger.

- Jo, svarer frøen, der hænger spaghetti ud af ærmerne!

Karsten Brogaard, Thyholm

Det var en Amiga-ejer, der var ude at køre med tog. Pludselig kører roget af skinnerne, ned ad en bakke, hen ad en sti, ned til en sø og op på sporet igen, hvor det endelig bremser. Amiga-ejeren er rystet, og går hen og spørger konduktøren, hvad der egentlig skete.

- Jo, svarer konduktøren, der stod en nintendo-ejer på sporet.

- Hvorfor pokker kørte I ham så ikke over!

- Det gjorde vi skam også, men vi fik ham først nede ved søen.

Roland Rasmussen, Sørring

- Har du nogensinde set en citron med ben? Spurgte bargaesten sin sidemand

- Nej, naturligvis ikke

- Tænkte det nok! Den fulde tjener har lige mast en kanarieflugt ud i min Gin!

Peter Lund, Odense

OG ALLE DE ANDRE...

...Roland Rasmussen fra Sørring vil gerne vide, om han bør købe Falcon 3.0 til sin CDTV

- Spillet er rimelig godt, men har ikke meget at gøre med PC-versionen.

...Nikolaj Sahlstrøm skriver et udmærket brev om brugervenlighed, der desværre ikke bliver plads til. Han mener bl.a., at vi ikke skriver i et sprog, der er til at forstå.

- Blitterbopper din assembler også, når du programmer AREXX i en direkte Copperforbindelse? Undskyld...

...Søren Holbech fra Silkeborg skriver et meget langt, mere kritisk brev, hvor det lykkes for ham at kalde DNC for "en parodi", der aldrig burde have optaget V.Parish's brev i Mailbox, fordi han/hun skriver, at han/hun vil købe en PC. Desuden

skriver han om PC-truslen, og hele fejlen ligger hos Christian Sparrevohn.

- 1. Læs Parish's indlæg og find ud af, at der ikke kun handler om at købe PC. 2. Indse, at vi ikke bliver invaderet af PC'ere fra det ydre rum. 3. Forstå, at Christian Sparrevohn kun er spilredaktør. 4. Tak for dit brev.

...Michael Nielsen fra Enslev spørger, om han skal købe Crazy Football Challenge, eller Goal!

- Du bør faktisk købe dem begge, men Goal! er det bedste.

...Flere læsere har gjort os opmærksomme på, at Jonathan Low's vinderbillede fra sidste måneds Gallery var hugget fra DPaint III's Artdisk.

- Hvis det virkelig er rigtigt, er Low hermed udelukket fra enhver konkurrence i bladet.

GAMES PREVIEW

Lær om fremtiden i den nutid, der er fortid før vi aner det.

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Til tider bliver man overrasket over, hvor man egentlig laver computerspil. Ungarn er på vej til at blive Mellemeuropas computercentrum, og det førende blad der hedder pudsigt nok Guru.

Med et oplag på ca. 10.000 er det måske et lille blad på europæisk plan, men i betragtning af hvor det udkommer og hvor få, der har computere, er de nået meget langt. Fra Guru-redaktionen udspringer en masse projekter, og langt det mest lovende af dem er

The Seventh Sword of Mendor.

Titlen lyser langt væk af rollespil og handlingen er da også hensat til det magiske land Arcurann, hvor hvert af de syv områder har hver deres magiske sværd, der beskytter landet mod angreb udefra. Men fra skyggelandet Wonghar spirer ondskaben, personificeret i den magtsyge Medric, der bestemt ikke vil Arcurann det særlig godt. Og pludselig en dag går det op for borgerne i Arcurann at det syvende sværd, Enhedens sværd, er blevet stjålet. Nu ligger landet åbent for de mørke kræfter, og kun de modigste eventyrere kan finde sværdet og redde Arcurann fra sikker ødelæggelse.

Under et besøg til Budapest fik vi demonstreret de første skærm-billeder, og man lægger med det samme mærke til, at det hele spillet igennem er holdt i 256 farver - både på A-1200 og PC. Standard-amigæjere må klare sig med 64, der dog også er dobbelt så mange som i f.eks. Monkey Island II. Spilleren har kontrol over op til 7 personer, og der er



blevet lagt vægt på, at der skal være flere puzzles end kampe. Kampsystemet er meget kompliceret (inspireret af det fra Wizardry-spillene) og undervejs vil spillerne møde mere end 100 væsner, der skal forhandles med. Der er over 100 spells, der vil blive kastet på en ny original måde, og de 7 personer skal kæmpe sig igennem byer, huler, skove og meget, meget andet. Et bevis på ungarnernes detalje-sans er status-skærmen, hvor rustninger og andre beklædningsdele bliver vist præcis, som de ser ud på spillerne - du klæder med andre ord selv dine rejseledagere på, fra yderst til (næsten) inderst. Al grafikken er håndtegnet og scannet ind, og resultater taler for sig selv.

Mendor bliver udgivet til jul af Grandslam.

DAY OF THE TENTACLE

Bag det måske uskyldige navn gemmer der sig en stortitel, der formentlig vil gå sin sejrsgang tværs over dit gulvtappe, hen til din computer og langt ind i dine nætter. Day of the Tentacle er nemlig fortsættelsen til Maniac Mansion, det første adventure fra LucasArt, oprindelig udgivet til C-64. Vi har formentlig meget store ting i vente...

Spillerens opgave er at styre tre børn, der ved fælles kræfter skal redde verden. Dr. Fred Edison truer nemlig med at invadere verden med muterede kæletentakler, og de tre børn, fanget i hver deres tidszone, er måske den eneste chance for at undgå, at hele verden skal lære tentakel-sprog.

Vores helte er Hoagie (roadie for et heavy metal-band), Laverne (lettere sindssyg medicin-studerende) og Bernie (compu-

ternørd), så det ser jo nægtelig lyst ud.

Programmererne bag hedder Tim Schaffer og Dave Grossman, og eftersom det også er folkene bag Monkey Island-spillene, bør der være noget meget stort i vente. Vi er i hvert fald blevet lovet væg-til-væg lydeffekter, kæmpeanimationer, masser af farver og dårlige vittigheder.

Måske er Day of the Tentacle allerede ude, når du læser dette, og vi satser i hvert på en anmeldelse i næste nummer. LucasArts har for lang tid siden bekendtgjort, at de ikke planlægger spil til Amigaen, så de gode nyheder er desværre kun til PC-ejere, med eller uden CD-Rom.



MORTAL KOMBAT

Nej, det er ikke en stavfejl i overskriften. Sådan SKAL det se ud, når der skal være smart. Begår man den tåbelige fejl at læse forhistorien, vil man meget hurtigt forstå, at den besynderlige stavemåde i Mortal Kombat's titel er noget nær det eneste originale.

Den Store Slambert hedder denne gang Shang Tsung, og han er en af de typer, der ikke bruger naturlige liposomer, der mindsker hudens ældningstegn. Næh, han afholder istedet mærkelige slagsmål, hvor han suger sjælen ud af taberne - det skulle efter sigende virke bedre end alle Nancy Reagans ansigtsløftninger.

Efter du har gennembanket syv modstandere, skal du slå mod Shang Tsungs 4-armede 2000-år-gamle mutan-krigermester Goro (det er ikke noget JEG finder på!), for så naturligtvis til sidst at møde Shang himself.

Hver eneste kriger har ca. 24 forskellige be-vægelser at gøre



godt med, og derudover er der noget, der kaldes for OTT Death Blows - det lyder i hvert fald effektivt. Effektivt er det som regel også, når man filmer levende skuespillere til computerspil. Goro er eneste undtagelse. Han er i virkeligheden en ca. 25 cm. høj model, der er blevet fotograferet frame for frame.

De ansvarlige programmer hedder Probe Software, og udgiveren hedder Virgin. Hvis du spørger hvorfor du skal købe Mortal Kombat, svarer pressemeddelelsen, at det er hurtigere, sjovere og bedre end alle andre spil af denne type. Desuden har Ice-T en version af arcade-maskinen stående derhjemme.

Er ude november til både Amiga og PC.

ARexx-kursus

I anden lektion af vores mini-kursus vil vi se på nogle flere kommandoer, og vi vil se lidt på det, som giver programmet form: sløjfer og betingelser.

Af Lars Jørgen Helbo

Sidste gang sluttede vi med et lille program. Det så sådan ud:

```
/* andet ARexx-program */
say "hello"
say 5+5
say "5+5"
say elephant
elefant=7
say elephant
```

Når programmet startes skriver interpreteren følgende:

```
hello
10
5+5
ELEFANT
7
```

Ved at sammenligne program og resultater, kan man allerede lære en hel del om ARexx. For det første ser vi, at alt, hvad der står i anførselstegn, vises uændret. Det betragtes nemlig som string-konstanter, d.v.s. simple tekster.

Udtryk

Når 5+5 ikke står i anførselstegn ser vi derimod, at ARexx regner resultater ud, inden det vises. Det er et udtryk, som kan sammensættes af konstanter, variable, og operatorer. Tallet 5 er en konstant og tegnet plus er en operator. Et udtryk beregnes på samme måde, som vi lærte i skolen. Der regnes f.eks. fra venstre mod højre; men man ganger og dividerer, før man lægger sammen og trækker fra. Rækkefølgen kan dog ændres v.h.a. parenteser:

```
5+6x4=29
(5+6)x4=44
```

Variable

Ordet elefant er derimod en variabel. D.v.s. et ord, som kan tillægges en eller anden betydning.

Læg mærke til, at hvis man bruger en variabel, som endnu ikke har fået nogen værdi, så får man navnet på den variabel tilbage. I Basic ville man her have fået et nul. Der skelnes ikke mellem forskellige typer af variable. En og samme variabel kan bruges til både strings og tal.

Med hensyn til variable er ARexx ualmindeligt fleksibelt. Navnene på de variable kan sammensættes af bogstaverne a-z, cifrene 0-9 og tegnene !, \$, %. Der skelnes ikke mellem store og små bogstaver, og der er ingen begrænsning for navnets længde. Men det mest utrolige er nok, at man kan bruge nøgleord som navne. Se lidt på følgende program:

```
/* tredje ARexx-program */
say say
say=5
say=say+say
say="say"
say say
```

De fleste Basic- eller C-programører ville vist få nervøse trækninger over sådan noget; men i ARexx fungerer det.

Program-struktur

Til ethvert højsprog hører muligheden for at lave sløjfer. I ARexx gøres det med kommandoen DO. Det er en ualmindeligt fleksibel kommando, som bl.a. kan bruges således:

```
DO FOREVER
DO FOR antal
DO WHILE test
DO UNTIL test
```

I de fire tilfælde udføres sløjfen henholdsvis i al evighed, antal gange, mens test er sand og indtil



test bliver sand. Men ikke nok med det, betingelserne kan også kombineres, sådan:

```
i=12
do for 20 while i>8
i=1-1*5+12/7
end
```

I dette tilfælde udføres sløjfen mens i er større end 5, dog højst 20 gange.

Læg også mærke til ordet end, som afslutter sløjfen. Til hvert do hører et passende end.

Betingelser

Betinget programudførelse kan laves med IF-kommandoen. Den kan f.eks. lade sig således:

```
/* fjerde ARexx-program */
tid=TIME(h)
IF tid<7 THEN
DO
SAY "Hvis du har et ur i"
SAY "din Amiga,"
SAY "så gå i seng!"
END
ELSE IF tid<10 THEN
SAY "godmorgen"
ELSE IF tid<18 THEN
SAY "goddag"
ELSE
SAY "godaften"
```

Der kan kun være en kommando efter hvert IF; men hvis man skal bruge flere, kan man som her koble dem sammen med en DO-kommando. Når DO står alene, svarer det nemlig til DO 1. Det er altså en sløjfe, som kun udføres en gang.

Flere kommandoer

Vi kan selvfølgelig ikke nå, at gennemgå samtlige ARexx-kommandoer i dette lille kursus. Men lad os ihvertfald se på en kommando mere. Det drejer sig om modsætningen til SAY, som hedder PULL. Navnet skal forstås

sådan, at denne kommando "trækker" en tekst ind fra tastaturet. Et lille eksempel:

```
/* femte ARexx-program */
SAY "Hvad hedder du?"
PULL navn
SAY "Goddag " navn
```

Kommandoen PULL modtager alle karakterer fra tastaturet, indtil, der trykkes Return, og forbinder dem med den variable navn. Når navnet bagefter vises på skærmen, vil man se, at PULL har omsat det hele til store bogstaver.

Hvis man vil undgå det, kan man istedet bruge kommandoen PARSE PULL, sådan:

```
/* sjette ARexx-program */
SAY "Hvad hedder du?"
PARSE PULL navn
SAY "Goddag " navn
```

Afslutning

Det var så alt for denne gang. I næste og sidste lektion kommer vi endelig til det, som virkelig har gjort ARexx berømt nemlig muligheden for at styre andre programmer fra et ARexx-program.

Arrex-kursus

1. Indføring, betjening
2. Programmering
3. ARexx som styresystem

Boks 1: Rexx Plus compiler

ARexx er som nævnt et interpreter-sprog. Det betyder, at programmerne saves som almindelige tekstfiler. Interpreteren RexxMast læser disse tekstfiler linie for linie og oversætter dem til maskinsprog samtidig med, at de udføres. Modsætningen hertil er en compiler, som oversætter programmet til maskinsprog en gang for alle. På den måde bliver udførelsen meget hurtigere; men det bliver sværere, at ændre i programmet.

Der findes også en compiler til ARexx. Den hedder RexxPlus og stammer fra firmaet Dineen Edwards Group. Compileren leveres på to disketter uden kopibeskyttelse og med en udførlig engelsk manual på næsten 300 sider. Udover beskrivelsen af selve compileren indeholder manualen bl.a. en beskrivelse af de forskellige ARexx-kommandoer og et kapitel om, hvordan man optimerer sine programmer.

Installationen af compileren klæres automatisk af det medfølgende installationsprogram. Der kunne dog ikke indsætte den nødvendige Assign-kommando i min startup-sequence. Det måtte jeg altså gøre manuelt.

Benjeningen af compileren er særdeles enkel. Normalt skrives programmet færdigt og afprøves v.h.a. interpreteren. Så startes compileren, og her skal man bare vælge ARexx-programmet (kildekoden) og angive, hvor det færdigt compilede program skal saves. Derefter compileres og linkes programmet automatisk. De færdige programmer er reentrante (pure), og de kan startes fra såvel Workbench som Shell. Programmet forsynes endda automatisk med en icon.

Den største fordel ved en compiler er hastigheden af de færdige programmer. For at afprøve det, skrev jeg følgende lille program:

```
i=1
t1=TIME(S)
DO 20000
i=i+1
END
t2=TIME(S)
SAY t2-t1
```

Kommandoen TIME læser tiden fra computerens ur, og med parameteren s får man resultatet i sekunder. Programmet kører altså gennem sløjfen 20000 gange og måler, hvor

lang tid det tager. Det viste sig her, at det compilede program var ca. dobbelt så hurtigt, som det interpreterede. Det lyder måske meget godt; men det er faktisk ikke særlig imponerende. Helt galt gik det, da jeg indsatte linien "SAY i" i sløjfen. Nu var det compilede program ca. 10% langsommere.

Man kan også diskutere værdien af en compiler til et sprog som ARexx. ARexx er særdeles velegnet til små programmer, som løser rutineopgaver i det daglige arbejde. Det er typisk de opgaver man ellers ville løse med en batch-fil eller en masse indtastning. Men netop fordi programmerne typisk er små og udvikles løbende under arbejdet, er en interpreter egentlig ganske velegnet. Vil man derimod skrive store programmer, hvor compilationen er vigtig, må man nok hellere skifte til C eller Pascal.

Compileren koster 1200,- kr.; men dertil skal lægges 10 US\$, hvis man vil have licens til at videregive de compilede programmer til andre. Det kan man mene om, hvad man vil; men jeg kan principielt ikke forstå, at jeg skal betale for, at få lov til at sælge de produkter, jeg selv har lavet med et program, som jeg i forvejen har købt og betalt.

Flere bøger

Hvis du vil lære mere om programmering i ARexx, kan jeg også anbefale The ARexx Cookbook af Merrill Callaway, som er udkommet på forlaget Whitestone. Bogen er meget grundig og meget pædagogisk. Der er en lærebog, ikke en opslagsbog. Det betyder, at man skal indstille sig på, at arbejde den igennem fra begyndelsen til enden; men til gengæld vil man virkelig lære noget om programmeringen. Bogen lægger især stor vægt på muligheden for at styre andre programmer med ARexx, noget som vi vil komme tilbage til næste gang.

Bogen leveres med to disketter, med en masse ret store eksempler, som kan bruges i praksis, og den koster 429,- kr.

Næste nummer!

- udkommer torsdag d. 30. september, og her kan du bl.a. læse om:

Billige accelerator-kort

Nu er også det muligt at få acceleratorkort til omkring en tusse. Men er kvaliteten så i top? Vi kigger nærmere.



Billedbehandling på Amiga

"Fang" et billede af din bedstemor, og hiv hende ind i computeren! Her kan du så lave af den skæg du vil med billeder. Digitizere er kommet ned i et prisleje, hvor alle kan være med - vi tester VIDI-12, der også er forberedt til AGA-chipsættet.



KTAS giver dig programmer om natten

Hvis du har hybrid-net, kan du hente programmer til din Amiga om natten - læs om hvordan i næste nummer!

Interview med "Legend of Kyrandia"-folkene

Vi har talt med holdet bag mega-succes'en "Kyrandia", og får samtidig lov til at kigge med og se, hvad vi kan vente fra dem i fremtiden.

Afsløring af et pirat-BBS

Vi har haft fat i et såkaldt pirat-BBS, og ser på, hvad der egentlig gemmer sig af software på en sådan base. Læs også det afslørende interview med piraten bag!

Med forbehold for ændringer.

Det Alternative Hjørne ABackup

Denne gang vil vi koncentrere os om harddisk-ejerne og teste et par programmer, som kan hjælpe til med at holde styr på harddisken.

Af Anders Christensen



ABackup er et værdigt alternativ til lignende kommercielle programmer.

Fordelen ved en harddisk er mange; større lagerplads, bedre hastighed og en rimelig stabilitet. Uheldigvis vil en ødelagt harddisk betyde store tab af data - med mindre man har været så fornuftig at foretage en backup.

At tage backup er noget de fleste først lærer, når det uænkkelige er sket, og de har mistet næsten alle deres data. Shareware programmet ABackup kan hjælpe dig til at sove bedre om natten, og forhåbentlig redde dine data fra en uvis fremtid.

Vælg frit

ABackup starter op med en enkel menuskærm, og efter et klik på "Backup an AmigaDOS partition", skal du via en filrequisiter vælge i hvilket directory, ABackup skal starte filkataloget. Derefter sorteres alle filerne i det valgte directory samt samtlige subdirectories derunder.

Nu kan du frit vælge, hvilke filer du ønsker at tage backup af, ved at klikke på dem med venstre musetast. Udvalgelsen kan også foretages via en maske. Her kan du vælge mellem tre forskellige: navn, dato og bits. Specielt dato masken smart, da man med den kan vælge alle filer, som er ændret efter en bestemt dato. Bits

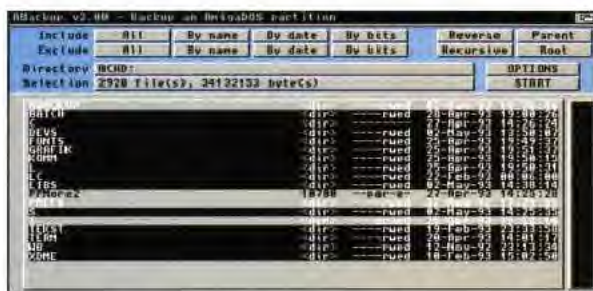
masken sætter dig i stand til at vælge (eller fravælge) alle filer med visse protection-bits sat. Disse bits sættes normalt med AmigaDOS kommandoen Protect, og masken er praktisk, hvis du f.eks. ikke ønsker at tage backup af en read-protected fil.

Forskellige parametre i forbindelse med din backup, kan med et klik på "Options" indstilles. Her kan du bl.a. vælge at sende dine data til en fil i stedet for til et drev. Du vælger også, om filerne skal pakkes, så de fylder mindre. Ønsker du en rapport over forløbet, kan du få ABackup til at generere en sådan.

Efter valget af filer og indstillingen af de specielle parametre, kan du påbegynde din backup med et klik på "start", hvorefter ABackup løbende vil informere dig om, hvor langt den er nået, mens der hele tiden står på. Efter seancen retunerer ABackup tilbage til hovedmenuen.

Hvis din harddisk laver feil

Når og hvis din harddisk laver en fejl, trykker du blot på "Restore a Partition" fra hovedmenuen, og herefter skal du vælge hvilket drev kataloget (den sidste diskette) sidder i. Nu vil ABackup præsentere dig for en liste over de



Du kan vælge filer med specielle masker. ABackup stiller tre af slagsen til rådighed for brugeren.



Options requesteren lader dig indstille specielle parametre, som f.eks. verif og rapportudskrivning.



Brugeren får leveret en række informationer, mens der foretages en backup.



ReOrg V2.1 af Holger Kruse mindsker fragmenteringen på din harddisk og gør den dermed hurtigere.



Du kan med ReOrg defragmentere en diskette, så den bliver ideel til netop et bestemt formål.



Under optimeringen kan ReOrg grafisk vise dig, hvad der foregår på disketten.



Alle data på disketten arrangeres i en pæn rækkefølge efter hinanden. Dette betyder i den sidste ende, at det bliver hurtigere at se filkataloget.



ReOrg er MEGET hurtig!! En diskette optimeres med en 68000 processor på ca. halvdanet minut.

filer, som din backup indeholder. Du kan nu vælge/travælge dem på samme måde som før, efterfulgt af et tryk på "Start". Naturligvis kan du vælge, hvorvidt du ønsker at overskrive filer, der ikke er blevet ændret siden sidste backup.

Den sidste diskette hvorpå ABackup gemmer kataloget, er utrolig vigtig, men skulle der ske, at denne diskette blev slettet, er ABackup alligevel i stand til at bygge et katalog ud fra de andre disketter. Dette gøres ved at scane samtlige disketter igennem for derefter at generere en rapport, og gemme denne på en separat diskette.

Pak filerne først, så de fylder mindre

Har man en stor harddisk, og kun få disketter, kan det være en fordel at pakke filerne, for de gemmes. ABackup tilbyder dig hele tre forskellige måder, hvormed du kan pakke dine data. Den første er ABackup's interne pakkerutine, som desværre er slow under en standard 68000 processor. Ifølge manualen, kan du for-

vente 30-50% pladsbesparelse, hvilket nok er at se meget lyst på sagen. Du kan også vælge at benytte et eksternt program, som f.eks. LhA (FFish 715), der pakker noget bedre! Har du XPK.library (FFish 754), vil ABackup automatisk give dig chancen for at benytte denne metode.

Alt i alt viser ABackup sig meget ofte at være utrolig gennemtænkt - den indeholder endda et mini-makrosprog, hvormed du kan udvælge dine filer helt automatisk. Programmet er også i stand til at forudsige hvor mange disketter der skal bruges til en backup. Der er utrolig mange små finesser gemt rundt om i programmet, som må betegnes som et godt (og billigt) alternativ til kommercielle programmer. Vil du gerne undgå mæderidt om natten, så er ABackup helt klart et skridt i den rigtige retning.

Fakta: ABackup

Navn: ABackup 2.40
 Programmør: Denis GOUNELLE
 Kickstart: 1.2+
 Type: Shareware
 FFish: 838
 COM-BBS: 33 13 20 03
 ABackup.LHA (U)
 Saga BBS: ABackup.LHA
 Pris: \$10

Fakta: ReOrg

Navn: ReOrg 2.1
 Programmør: Holger Kruse
 Kickstart: 2.04+
 Type: Shareware
 FFish: 716
 Saga BBS: ReOrg21.LHA
 Pris: \$10 eller 15 DM

Distribution box:

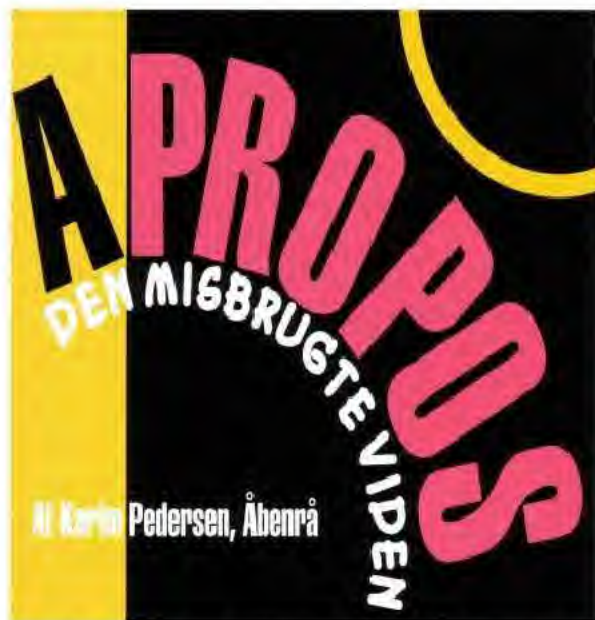
Da Der Nye COMPUTER ikke længere distribuerer PD disketter, kan du i stedet modtage programmerne via postordre hos Michael Jensen, eller hente dem over modem hos DNC's egen BBS eller SAGA AmigaBBS.

Postordre:
 Michael Jensen
 Postbox 2134
 6705 Esbjerg Ø
 Tlf: 75145180
 Postgiro 1 93 52 40
 Pris: 20 kr. incl. diskette og porto
 1 uges leveringstid

COM-BBS

2400 baud, 8N1, 24H
 3313 2003
 SAGA AmigaBBS
 2400 baud CCITT, 14400 bps HST/42bis, 8N1.
 Sysop: Per Hansen
 Tlf: 31163217

Tak til Alcotini Aalborg for lån af Fred Fish serien.



Et lidt anderledes syn på hackere, software-pirater og andre (små) kriminelle.

Vi lever i en tid hvor nye muligheder for telekommunikation og databehandling hele tiden skyder op af jorden. Men ligegyldig hvilken teknologisk landvinding der bliver bragt på markedet, man kan altid være sikker på, at der vil være nogen der vil finde på en eller anden måde at misbruge den på.

Det store spørgsmål er så: Hvorfor? Hvad driver disse tilsyneladende forstyrrede personer der finder glæde i at skade andre folks computere? Hvorfor synes nogen det er spændende at trænge ind i firmaers databaser og snyde telefonselskabet for tusindvis af kroner? Er det pengene der får såkaldte pirater til at cracke computerspil for så at sælge dem billigt og dermed underminere softwarehusenes eksistens, når det netop er disse der leverer førstnævnte programmer?

I det følgende vil jeg gerne give udtryk for min mening om hvad grunden er til disse (desværre) almindelige fænomener i vores allesammens computer-hverdag.

De manglende penge

Langt de fleste lovovertrædelser der i dag foregår på edb-anlæg kan nok begrundes med dårlig økonomi hos de respektive ejere. Og her tænker jeg ikke kun på fattige studerende og penge-svage freaks de under alle omstændigheder skal have en kopi af det

nyeste software, ligegyldig hvordan.

Personlig kan jeg da også godt forstå det. Skyhøje telefonregninger og stadig stigende priser på alle slags software kan sagtens få maven til at dreje sig en omgang hos enhver computerinteresseret. I det mindste er priserne på hardware faldende, nu til dags kan man få en acceptabel harddisk for under 3.000 kr. Er det mon fordi hardware ikke kan piratkopieres?

Her er det vigtigt at skelne mellem to slags hackere/pirater; dem der udelukkende vil spare penge og så de sorte får der faktisk er ude på at tjene på disse ulovligheder.

Man kunne f.eks. forestille sig en freak der bruger et såkaldt "Blue Box" program (som der i øvrigt bliver annonceret for i visse udenlandske blade, hvilket jeg finder stærkt forkasteligt) til gratis at ringe til en BBS i USA. Alle vil sikkert være enige med mig i at dette er mindre slemt end f.eks. at trænge ind i en virksomheds interne database eller at få en bank til at overføre penge fra en anden persons konto til ens egen.

Ligesådan er det nok være at sælge piratkopier gennem den Blå Avis end at "låne" en kopi af ens nyeste spil til en ven.

MEN DET ER STADIGVÆK ULOVLIGT. Om bankrøveren stjæler 10.000 eller 100.000 kr. er i sig selv underordnet, det er og bliver en forbrydelse. Og når man

først en gang har begået noget ulovligt ved man aldrig hvor det fører hen.

Hvis ikke andet så må i sidste ende ens samvittighed sætte grænsen. Hele den menneskelige civilisation bygger på noget så basalt som respekt. Hvis man forventer at folk skal respektere én, må man også selv have respekt for andre mennesker og deres arbejde.

Den nyudklækkede Shareware-programmør har måske ikke nogen måde at sikre sig at du også virkelig betaler det beløb han kræver, men hvis du gør, får du muligvis update-tilbud og andre serviceydelser, og hvem ved, måske bliver han motiveret til at kode flere gode (billige) programmer.

Er man selv programmør, bør man under alle omstændigheder overholde ALLE regler, både dem der er fastlagt af loven og de rent moralske. Mere endnu, man bør bestræbe sig på at informere andre og få dem til at gøre det samme (som jeg prøver på ved at skrive dette indlæg).

Der ligger en verden til forskel fra original-versionen af et program og en piratkopi. En forskel på den hårdt arbejdende programmør og så crackeren der bare loader det nyeste X-copy også kopierer løs. Tænk over det.

Amatøren der blev professionel (hacker)

Jeg tror alle har en større eller mindre trang til at prøve det nye, forskellige og ikke altid helt ufarlige. "Forbuden frugt smager bedst" siger et gammelt ordsprog som vist passer meget godt i dette sammenhæng.

Hackeren der "bare lige skal prøve" hvordan man trænger igennem et firmas sikkerhedsforanstaltninger er et godt eksempel.

Selvom jeg (gudske lov) aldrig selv har prøvet det, kan jeg forstille mig at den fornemmelse af overhængende fare der driver sådanne entusiaster er den samme som faldskærmsudspringere og elastikhoppere føler når de styrter sig i dybet.

Det er det samme med virusserne. Så meget som markedet er inficeret (undskyld udtrykket) med dem i dag, har man virkelig grund til at undre sig over hvor de kommer fra. Sidder der virkelig en flok specialister et eller andet sted og nyder at programmere viraer for så at sprede dem ud i verden via bulletinboards og piratkopier?

Eller er det i virkeligheden ganske almindelige "pøne" mennesker der bruger deres i forvejen knappe tid på sådan noget sindsløst arbejde.

Jeg hælder mest til den sidste teori. Okay, måske findes der små sammenslutninger af afledede individer der sammen skriver virusser, men generelt er de fleste der laver viraer nok arbejdsløse programmører og folk der i forvejen har et ben i det kriminelle miljø.

Ja, undskyld hvis det lyder hårdt, men hvordan i alverden kan nogen få glæde ud af at ødelægge andres arbejde. Viraer er jo ikke engang noget man kan tjene penge på at programmere. Jeg stiller mig (for en gangs skyld) komplet uforstående over for denne morbid hobby.

At forestille sig hvad al den kreative energi der er blevet investeret i så meningsløse ting kunne være blevet brugt til.

Hvis hver hacker i stedet for at snyde telefonselskabet prøvede at oprette sin egen fuldt LOVLIGE BBS, hvis hver pirat i stedet for at kopiere andres programmer skrev sine egne, og hvis fremfor at finde på nye virusser visse mennesker prøvede at finde, på nye måder at BEKÆMPE dem på, se så ville historien være en helt anden.

Håbløs uopnåelig fremtids utopi? Måske, måske ikke. I takt med at ny elektronik kommer frem vil nye former for kriminalitet blive mulig. Men der vil også altid være nogen der vil gøre alt hvad de kan for at forhindre at uskyldige programmører bliver snydt og at nogle mennesker beriger sig på andres bekostning. Jeg vil hjertelig slutte mig til disse.

Og til dig der læser dette og spørger hvad du kan gøre er svaret enkelt: hold dig på den lovlige sti, anmeld de crackere der ikke gør det og fingrene væk fra piratkopier!

Tro mig, det betaler sig i længden.

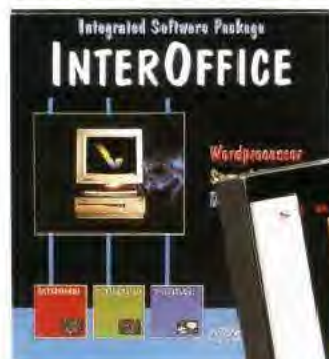
Apropos er DIN side.
Har du en mening du gerne vil uddybe har du chancen her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen:

Der Nye COMPUTER, St. Kongensgade 72, 1264 København K. og mærk kuverten "Apropos". Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke. Vedlæg teksten på en 3,5"-diskette hvis muligt.

HELT NYE OG SPÆNDENDE software-pakker FOR AMIGA CDTV OG AMIGA 1200

InterOffice CDTV

INTEGRERET SOFTWARE-PAKKE FOR AMIGA



PAKKENS INDHOLD:

- Tekstbehandling, der senere kan udbygges med ordbogsdiskette
- Regneark • Database

499,-

MED I KØBET...
Cover Girl Strip Poker

Sjovt og underholdende pokerspil, hvor du, blandt andre kan udfordre Trine Michelsen

AMIGA CDTV koster lige nu kun **2.995,-**
incl. Gyldendals leksikon FAKTA men excl. monitor hos **euroACTIV**



InterOffice Version 2 1200

INTEGRERET SOFTWARE-PAKKE FOR AMIGA

PAKKENS INDHOLD:

- Tekstbehandling med ordbog
- Regneark • Database
- Kommunikation
- Features bl.a. 2.0 look, arexx printerstyring, on-line-hjælp.

NORMALPRIS 2.780,- KR

KØB PAKKEN MED AMIGA 1200,-

**KØB DET NU SAMMEN MED
AMIGA 1200 OG SPAR 2.280,-**

AMIGA 1200 koster lige
nu 3.995,- excl. monitor

AMIGA 1200+PROGRAMPAKKE

4.495,-

d.v.s. at du kun gir 500,-
for de 4 programmer !!

Nærmeste **euroACTIV** forhand-
ler anvises på telefon 86 80 27 00



INTERACT VISION

THE NAME OF PRECISION

KLINGENBERG & SØN A/S

AMIGA! AMIGA! AMIGA!

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

STEFFENSEN, FLEMMING
FEJØVØNGET 34, TRUE
DK-8381 MÜNDELSTRUP

VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!

AMIGA 600 - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor, 1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m. Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med 40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

Priser fra: **1.995,-** incl. moms / excl. skærm



1084 farveskærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj grafisk opløsning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** incl. moms / excl. skærm



1084 farveskærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmuligheder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 2 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm



1940 farveskærm:
2.695,- incl. moms

AMIGA! AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!

 **AMIGA**